Tutte le novità del mondo Pokémon

GAME BOY Mania

GAME BOY ADVANCE · GAME BOY COLOR



Dragon Ball Z

Finalmente il gioco di ruolo sulla mitica serie animata!

Super Mario Advance 2

Torna Mario ed è subito capolavoro!

SPECIALE E3

Tutte le novità Nintendo in diretta da Los Angeles!

ORACLE OF AGES

Inizia la guida all'ultima avventura di Link su GBC!

IN PIÙ: Crash Bandicoot XS, Rainbow Six: Rogue Spear, L'Era Glaciale e una tonnellata di codici per i vostri giochi preferiti!

NUMERO 17 - 2002
€ 3,50
PlayPress PUBLISHING
20017>
9 771129 466008

GAME BOY MANIA N. 17
Mensile - Anno 2002
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il n. 461/93 del 21/10/1993
ISSN 1129-4663

MAGAZINE TEAM
Editor: Francesca Noto
Redazione: Marco Accordi Rickards, Daniele Cucchiarelli, Maurizio Di Stefano, Gianluca Minari
Proof Reader: Enrica Corradini, Emanuela Di Vittorio, Daria Salvini
Art Director: Giorgio Meo
Designers: Chiara Carocci, Ross Andrews
Grafici: Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Sabrina Nofroni
Collaboratori: Silvia Romani

PLAY PRESS PUBLISHING
Presidente: Mario Ferri
Direttore Responsabile: Alessandro Ferri
Direttore Editoriale: Carlo Chericoni
Direttore Generale: Simona Ferri
Direttore di Produzione: Rosanna Di Francesco
Assistente di Produzione: Ilaria Petraccone
Direttore Marketing: Luca Carta
Ufficio Stampa: Michela Sepe
Ufficio Amministrativo: Fabio Catalani
Segreteria: Giuseppina Settembre, Costanza Barbantini, Roberta Stolfi

Pubblicità: Play Press Publishing Srl
Via Pallavicino, 29 - 20145 Milano
Tel. 02/45472867 - 02/45472868
Fax 02/45472869
E-mail: pubblicita@playpress.com

Servizio Arretrati:
Play Press Publishing Srl
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail arretrati@playpress.com

Stampa:
Valprint Spa, Brugherio (MI)
Distribuzione:
Parrini & Co. Srl, P.zza Colonna, 361 - Roma

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma, Tel. 06/33221250 Fax 06/33221235
E-mail: info@playpress.com

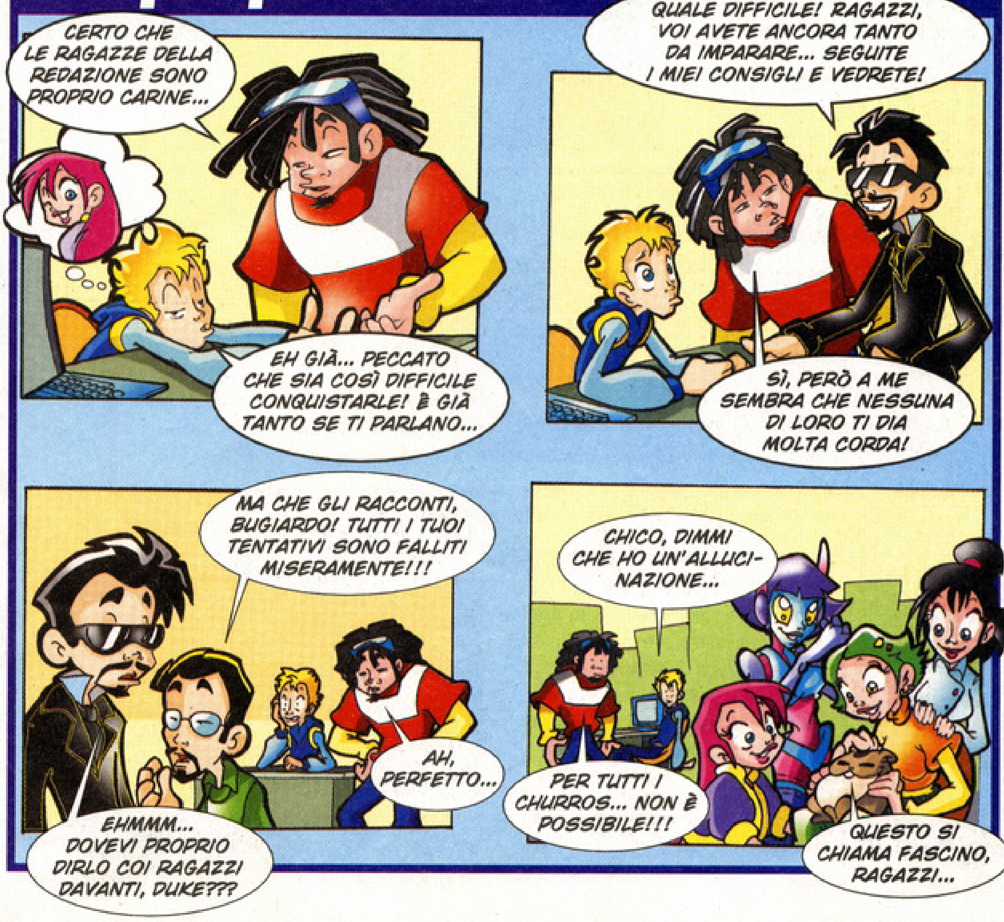
Editoriale

Da Los Angeles con furore

Il mese scorso, nell'affascinante metropoli statunitense di Los Angeles è successo qualcosa di molto, molto speciale. Qualcosa che avviene, più o meno nello stesso periodo, ogni anno, ma che ogni volta non manca di esaltarci e di stupirci di nuovo. Forse perché questo evento particolare racchiude in sé tutte le eccitanti potenzialità del futuro. Di cosa sto parlando? Ma dell'E3, naturalmente! E3 sta per Electronic Entertainment Expo, e si tratta di una gigantesca esposizione in cui le migliori case di videogiochi del mondo mostrano ai giornalisti tutte le novità che presenteranno per le diverse console nei prossimi mesi. Inutile dire che la Grande N era lì, con un magnifico ed enorme stand... e alcuni di noi erano lì (come vedrete in questo numero!), per potervi raccontare tutte le meraviglie viste in anteprima! E c'era davvero di che rimanere a bocca aperta, ve lo assicuro. Se ancora qualcuno aveva dei dubbi sulle enormi potenzialità delle console Nintendo di nuova generazione, ora può dimenticarli definitivamente: Game Boy Advance e GameCube, uniti insieme da un cavo di connessione che ci farà sognare, hanno tutte le intenzioni di garantirci un futuro di divertimento assoluto! Un futuro glorioso che ha i nomi di Mario, Zelda, Metroid, Pokémon e tanti altri che tutti i fan Nintendo conoscono a memoria. Ma anche il supporto di molte altre case di software non mancherà, e posso dirvi con molto orgoglio che la nostra piccola grande console e la sua spettacolare sorella maggiore hanno le carte in regola per vincere qualsiasi sfida... e per rendervene conto, vi basterà sfogliare le pagine di questo nuovo numero di GBM!

Francesca "Franny" Noto

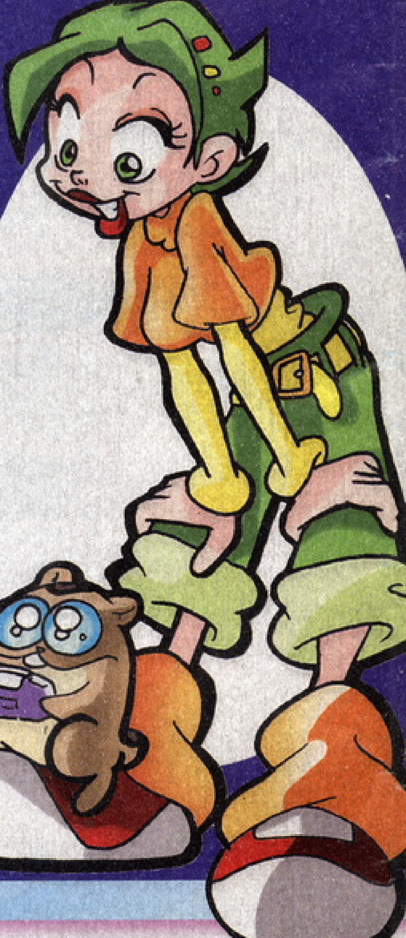
Playboy si nasce



Sommario

In questo numero...

Recensioni



Tekken Advance

È in arrivo per GBA un picchiaduro mai visto prima su una console Nintendo! È *Tekken Advance* e noi vi offriamo un'anteprima completa di questo gioco che si preannuncia davvero grandioso, con tutte le mosse e le combinazioni del caso e tre personaggi esclusivi per la versione portatile! In attesa della recensione del prossimo numero...



Super Mario Advance 2

Siamo felici di presentarvi il secondo capitolo delle avventure del mitico idraulico italiano simbolo della Nintendo sul Game Boy Advance! Questo gioco è una conversione del più bel titolo di Mario per Super NES, e vi farà sicuramente impazzire! Correte a pagina 18!



Dragon Ball Z: Legacy of Goku

Finalmente, ecco tra noi il gioco di ruolo più atteso della stagione! Con la nostra recensione, scoprirete tutti i segreti di questo interessante titolo legato a una delle serie animate più di successo di tutti i tempi.



Crash Bandicoot XS



La famosa mascotte della Sony, il simpatico marsupiale Crash, fa il suo debutto sul Game Boy Advance, con un'avventura tutta nuova, 2D ma non per questo meno divertente e speciale! Scoprite tutti i particolari nella nostra recensione a pagina 24!

Tony Hawk's Pro Skater 3

Torna il re dello skateboard, nel terzo capitolo della serie che non ha proprio niente da invidiare alle versioni per le console maggiori... grafica e giocabilità al massimo per un vero capolavoro in linea con i precedenti titoli Game Boy dedicati al grande Tony Hawk!

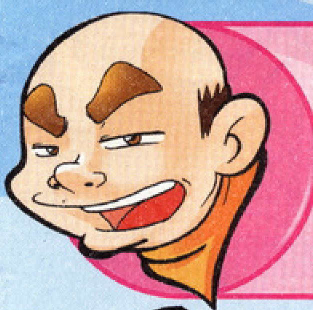




Game Boys



Ecco la nostra "squadra speciale"! Questi dieci ragazzi sono espertissimi in materia di Game Boy e vi faranno da guida nel mitico mondo Nintendo, facendovi conoscere tutte le novità e i titoli che vale la pena avere nella vostra collezione. Grazie a loro, le fantastiche console portatili della Grande N non avranno più segreti per voi!

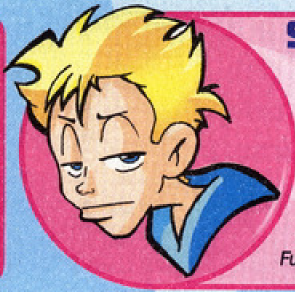


CATACLISMA

Chi è? È il creatore di GBM, leader indiscusso, simpatico, pieno di idee e punto di riferimento di tutta la redazione... ma attenti a non farlo arrabbiare!

Genere preferito: Sparatutto

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: Il nuovo capitolo di *Zelda* per GBA! È galattico!



SVEN

Chi è? È un ragazzo svedese super appassionato di tutto ciò che è targato Nintendo. Oltre a ciò, ama la musica metal e suonare la chitarra elettrica, i dolci tipici della sua patria, gli animali, e... il suo taglio di capelli! Nonostante le apparenze, è molto timido!

Genere preferito: GdR, sparatutto

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: *Metroid Fusion*... e anche *Metroid Prime* per GCN, ovviamente!



LO SPACCONE

Chi è? È un vero campione nel portare a termine i giochi, specialmente se si tratta di Pokémon, che adora! Si è guadagnato il suo soprannome per il suo carattere, che già si intuisce dal look e dal... ghigno soddisfatto!

Genere preferito: GdR, Strategia

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: Tutto! È stata una vera meraviglia!



CHICO

Chi è? Chico viene dal Messico e adora la buona cucina, le belle ragazze e la comodità... oltre al suo Game Boy Advance, ovviamente! Si occupa dello Spaccacodici, visto che è un vero mago a trovare tutti i trucchi possibili per finire i giochi senza troppa fatica...

Genere preferito: Tutti!

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: *Mario Sunshine* per GameCube... e *Super Ghouls & Ghosts* per GBA!

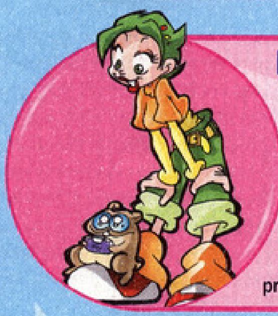


DUKE

Chi è? Un altro dei membri storici di GBM, è un redattore tranquillo e simpatico, che ama il suo lavoro e prende sul serio ogni suo compito (anche troppo...). Sa dare buoni consigli...

Genere preferito: Sport

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: *Tony Hawk Pro Skater 4*... non vedo l'ora di averlo!!!

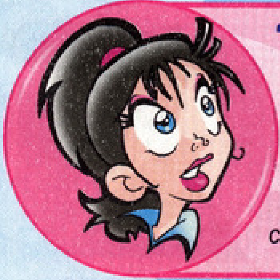


MILA

Chi è? Questa ragazza è un vero concentrato di fantasia e creatività. Non ha mai paura di far conoscere le sue idee e le sue opinioni, e di difenderle quando le ritiene giuste!

Genere preferito: Picchiaduro a scorrimento, giochi di guida

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island*! Era il mio preferito su SNES!



TANYA

Chi è? È una graziosa e bravissima redattrice, appassionata di Game Boy Advance, disegno e... shopping scatenato! È famosa per la sua eleganza e le sue battaglie contro il maschilismo nei videogiochi!

Genere preferito: Azione/Avventura

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: Il nuovo *Castlevania*!

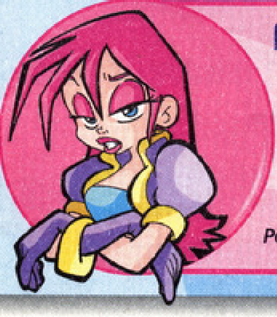


CICCIO

Chi è? Si tratta di un criceto giapponese che abbiamo ribattezzato Ciccio a causa del suo nome impronunciabile. Ama i semi di girasole e i famosi giochi di criceti che vanno di moda in Giappone! Se non volete offenderlo, non chiamatelo mai "topo"!!!

Genere preferito: Giochi di criceti, platform

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: Il platform di cui io sono protagonista... ehm... peccato che non esiste! Ma non si può mai dire, magari il prossimo anno...



FRANNY

Chi è? Conosciuta per la sua presenza nella rivista Pokémon World, è una vera esperta di Game Boy e naturalmente di Pocket Monster! Allegra, creativa e dal carattere deciso pur essendo dolce e gentile, Franny adora Mew e... qualcuno della redazione!

Genere preferito: Picchiaduro, avventure grafiche

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: Le novità su *Pokémon Advance*.



STELLINA

Chi è? Stellina è un avanzatissimo prototipo di robot con le sue passioni e le sue manie, tra cui i videogiochi, i vestiti alla moda e... i cartoni animati! Si occupa soprattutto delle guide ai giochi che finisce a velocità incredibile!

Genere preferito: Avventura

Cosa gli è piaciuto di più dell'E3: Tutte le nuove periferiche per GBA e GCN, soprattutto l'E-Reader!

Scoop!



ALL'E3, LA GRANDE FIERA DI VIDEOGIOCHI CHE OGNI ANNO SI TIENE A LOS ANGELES, CICCIO HA VISTO IL FUTURO DEL GBA... E VE LO RACCONTA IN QUESTA EDIZIONE SPECIALE DELLO SCOOP!

IL GRANDERITORNO DI SAMUS



Per chi conosce la mitica saga di *Metroid*, che vide la luce sul grande NES nei lontani anni '80 e continuò gloriosa sul Super Nintendo, questo sul Game Boy Advance è un ritorno davvero grandioso! All'E3 abbiamo finalmente potuto provare la demo di *Metroid: Fusion*, la nuova e originale avventura della cacciatrice di taglie in armatura Samus Aran. Si poteva giocare praticamente un unico livello della storia, fino al primo boss conclusivo, e anche se il gioco era ben lontano dall'essere finito anche a livello di programmazione, una volta conclusa la prova, l'esaltazione era alle stelle! Non si sa ancora nulla dell'eventuale connessione con il titolo di *Metroid* in lavorazione per GameCube, ma vi terremo informati! Dovremo ancora attendere un bel po' prima di poter mettere le mani su questo nuovo capolavoro targato Nintendo, ma intanto vi forniamo le prime immagini in esclusiva da Los Angeles... guardate che classe! Samus non si smentisce mai!



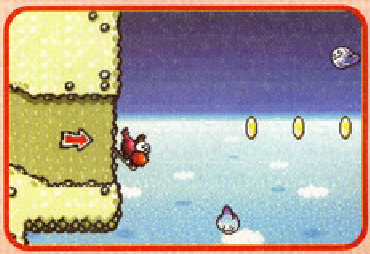



SUPER MARIO ADVANCE 3: YOSHI'S ISLAND

Sembra proprio che Mario non riesca a ottenere una sua storia originale sul GBA! Finora, infatti, abbiamo avuto soltanto remake approfonditi e migliorati (ma pur sempre remake) di giochi già visti in passato su altre console Nintendo. E come i due precedenti capitoli, anche *Super Mario Advance 3* è tratto da un platform che forse parecchi di voi già conoscono e hanno giocato sul Super NES: il mitico *Yoshi's Island*. Al tempo dello SNES, questo gioco era un capolavoro, uno dei titoli più belli mai visti su quella console... e, soprattutto per chi non ha avuto la possibilità di giocarlo, lo sarà anche sul GBA! Presto vi faremo avere un'anteprima di questo titolo, che probabilmente si rivelerà un altro grandioso successo per la Grande N e per Mario!







CONTINUA LA SAGA DI GOLDEN SUN

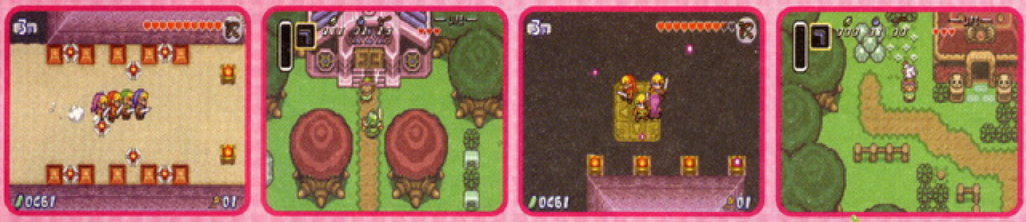




Chi ha già finito *Golden Sun* si sarà sicuramente fatto una semplice domanda: cosa succederà ora? Già, perché dire che il gioco si interrompe davvero sul più bello è dire poco!!! Ma niente paura, perché all'E3 è stato già presentato il seguito di questo memorabile GdR! Il nome dell'attesissimo seguito è *Golden Sun: The Lost Age*, e la storia riprende appunto da dove si era interrotta nel precedente capitolo, e anche l'interfaccia sarà simile al primo *Golden Sun*. Tuttavia, avremo molti più incantesimi da imparare, nuovi personaggi da conoscere e una grafica ancora più spettacolare! Incredibile, se non lo avete visto in azione!

A LINK TO THE... FUTURE!

Tutti i partecipanti all'E3 non attendevano altro che saperne di più sul controverso e nuovissimo titolo di *Zelda* per GameCube, quello che sfrutta il cell-shading (tecnica che fa somigliare la grafica del gioco a quella di un cartone animato) per regalargli uno stile decisamente originale. Ma nessuno si aspettava ciò che si è visto, riguardo a Zelda, per il GBA! Abbiamo scoperto che il nuovo gioco sarà un remake del grandioso *"A Link to the Past"*, che ha fatto sognare milioni di giocatori in tutto il mondo, ma con delle caratteristiche del tutto nuove. Tra queste, la connessione con il gioco per GCN e la possibilità (tenetevi forte!) di giocare in quattro contemporaneamente, in modalità cooperativa! Questo è davvero il massimo! Aspettatevi un'anteprima approfondita al più presto!



HARRY POTTER SI CONNETTE... E NON È L'UNICO!



Uno degli aspetti più importanti che abbiamo potuto vedere nelle idee della Grande N all'E3 è sicuramente quello della connessione tra GBA e GameCube. Sono molti i giochi che sfrutteranno questa possibilità per dare maggiore profondità ai diversi titoli e divertire ancora di più i giocatori. Tra questi, avremo sicuramente i prossimi giochi dei Pokémon (che sono stati effettivamente i primi a sfruttare questa caratteristica tra il vecchio Game Boy e l'N64), *Kirby, Zelda, Animal Crossing*... e anche *Harry Potter*. Infatti, il piccolo mago tornerà sia sul Game Boy Advance che sul Cubo, con un'avventura basata sul secondo libro della Rowling, *Harry Potter e la Camera dei Segreti*. La possibilità di connettere i due giochi permetterà di sbloccare segreti, oggetti nascosti e altre amenità del genere... vi terremo informati!



Gamewatch

Ecco i giochi in arrivo nei prossimi mesi! Le uscite sono divise per mese, distributore e piattaforma, in modo da farvi subito ottenere le informazioni che possono esservi più utili. Date un'occhiata e preparatevi all'attesa spasmodica se uno dei vostri titoli preferiti si intravede all'orizzonte!

CTO
Frankenstein - GBA .... Luglio
Popeye - GBA .... Settembre
Dune - GBA .... Settembre
Madden NFL 2003 - GBC .... Settembre
Nascar Thunder 2003 - GBC .... Settembre

UBI SOFT
Monster Jam
Maximum Destruction - GBA ... Luglio
Medabot Type A Metabee - GBA. . Luglio
Medabot Type A Rokusho - GBA . Luglio
Wolfenstein 3D - GBA .... Luglio
Disney Peter Pan - GBA .... Settembre
Disney Jungle Book - GBA ..... Settembre
Worms World Party - GBA ...... Settembre

LA TOP TEN GAME BOY MANIA

1. ZELDA: ORACLE OF SEASONS; ORACLE OF AGES - NINTENDO
2. POKÉMON ORO E ARGENTO - NINTENDO
3. POKÉMON CRYSTAL - NINTENDO
4. MAT HOFFMAN'S PRO BMX - ACTIVISION
5. ALONE IN THE DARK - INFOGRAMES
6. DONKEY KONG COUNTRY - NINTENDO
7. POKÉMON PUZZLE CHALLENGE - NINTENDO
8. HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE - ELECTRONIC ARTS
9. MARIO TENNIS - NINTENDO
10. PERFECT DARK - NINTENDO

LA TOP TEN GAME BOY MANIA

1. MARIO KART NINTENDO
2. WARIO LAND 4 NINTENDO
3. SONIC ADVANCE SEGA
4. TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ACTIVISION
5. GOLDEN SUN NINTENDO
6. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON - KONAMI
7. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ACTIVISION
8. ADVANCE WARS NINTENDO
9. SUPER MARIO ADVANCE 2 NINTENDO
10. STREET FIGHTER: REVIVAL CAPCOM

Pokémon Center

L'E3 DI LOS ANGELES È STATO UN EVENTO MOLTO IMPORTANTE ANCHE PER IL FUTURO DEI POKÉMON. È STATO FINALMENTE MOSTRATO IL LETTORE E-READER, CON LA PRIMA SERIE DI CARTE COMPATIBILI, INSIEME A NUMEROSE NOVITÀ RIGUARDANTI POKÉMON ADVANCE! QUESTO E ALTRO NEL NOSTRO MITICO ANGOLINO DEDICATO AI POCKET MONSTER...



E-READER: LE PRIME CARTE OCCIDENTALI!



Il fantastico lettore di carte speciali Pokémon sta per arrivare anche in Occidente! E ormai l'attesa è breve, perché all'E3 è stato ufficialmente annunciato che l'E-Reader uscirà nei negozi americani il 16 settembre alla modica cifra di 40 dollari (circa 40 Euro, anche se il prezzo europeo non è ancora stato confermato). Insieme al meraviglioso oggetto, arriverà anche il primo set di carte, fornite di uno speciale codice a barre che consentirà di scaricare sul vostro Game Boy Advance dati sui Pokémon e simpatici mini giochi. In più, in contemporanea con l'uscita di *Pokémon Advance*, avremo anche delle carte (saremo probabilmente intorno al quarto o quinto set uscito, per quel momento) capaci di sbloccare oggetti speciali e altri segreti del gioco! Questa sì che è una bella notizia... Ah, quasi dimenticavo: Sven ha notato che all'E3 il lettore di carte era collegato allo stesso tempo al GBA e al GameCube, il che potrebbe significare ulteriori sviluppi della faccenda... vi terremo informati!



POKÉMON ADVANCE RADDOPPIA!

In occasione dell'E3 è stato mostrato per la prima volta *Pokémon Advance* in versione americana, anche se non era ancora possibile provarlo. Ora sappiamo con certezza che uscirà in Giappone quest'autunno, mentre dovremo probabilmente attendere Natale o i primi mesi del 2003 per vederlo in Occidente (e la primavera del 2003 per avere una versione italiana del gioco). Ruriri, Hoeruko e Kakureon (i primi tre Pokémon nuovi a essere mostrati) hanno ottenuto un nome occidentale, rispettivamente Azurill, Wailmer e Kecleon. E c'è un'altra novità sicura: come tutti i titoli di Pokémon per Game Boy usciti fino a questo momento, anche *Pokémon Advance* avrà due versioni differenti, in modo da potersi scambiare i Pocket Monster con gli amici e giocare due trame leggermente diverse. Ancora non sappiamo il nome ufficiale dei due giochi, ma, verosimilmente, si conoscerà molto presto!



POKÉMON ANTISTRESS

Direttamente dal Pokémon Center di New York arrivano questi dolcissimi antistress dei Pokémon! Morbidi e simpatici, si fanno schiacciare in tutte le direzioni per poi tornare subito alla forma iniziale. Le dimensioni sono di circa dieci centimetri d'altezza, e i Pokémon disponibili sono moltissimi e tutti diversi! Noi abbiamo scelto, per farveli vedere, Togepi e Poliwhirl... ma ce ne sono anche tanti altri, uno più bello dell'altro!



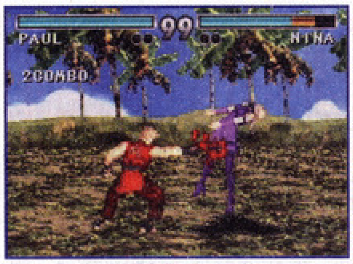
PICHU PARTY PANIC

Forse qualcuno di voi si sta chiedendo se anche il fratello maggiore del Game Boy Advance, il mitico GameCube, avrà i suoi giochi di Pokémon. Ebbene, la risposta è sì! Certo, dovremo attendere ancora un bel po' prima di avere un vero titolo di Pocket Monster per GCN, ma sappiate che il primo della serie è già in via di sviluppo! Il gioco in questione si dovrebbe chiamare *Pichu Party Panic* e si tratterà probabilmente di un cosiddetto "party game", cioè uno di quei titoli costituiti da tantissimi mini-giochi da fare in compagnia degli amici. Se vi ricordate quanto erano divertenti i mini-giochi di *Pokémon Stadium* e *Pokémon Stadium 2,* abbiamo davvero buone speranze di trovarci di fronte a un vero capolavoro! Per ora, non ci resta che attendere fiduciosi... e nel frattempo, se già avete un GameCube a casa, il nostro consiglio è di divertirvi con *Super Smash Bros. Melee*, che oltre a essere un gioco imperdibile e divertentissimo, è pieno di Pokémon, da Pikachu a Mewtwo!













TEKKEN ADVANCE

INFORMAZIONI

Da chi?
Namco

Quando?
In uscita

Dove?
Game Boy Advance

Qualche mese fa vi avevamo dato le prime informazioni riguardo questo titolo per Game Boy Advance, considerandolo già da allora un capolavoro in via di sviluppo. Adesso siamo riusciti a procurarci una versione del gioco, e possiamo così raccontarvi tutto quello che c'è da dire su questo splendido picchiaduro targato Namco, in un'anteprima completa e dettagliatissima.
E se siete come noi, appena avrete finito di leggere, non vedrete l'ora di mettere le mani sulla vostra personale copia del gioco!

Sicuramente, la serie di Tekken è una delle più famose e amate nell'ambito dei picchiaduro. La sua combinazione di grafica superba, grande giocabilità pressoché infinita quantità di movimenti non ha mai deluso gli amanti del genere. Finora, *Tekken* poteva girare solo su console Sony o nelle sale giochi, ma finalmente la Namco ha cambiato idea e ha deciso di portarlo anche sul GBA! Come sappiamo, il Game Boy Advance è una piccola grande console, e infatti riesce a raggiungere i livelli della prima PlayStation senza molti sforzi! *Tekken Advance* è molto più bello di quanto non vi potreste aspettare, anzi, oseremmo dire che è un autentico capolavoro, e una volta entrati nel gioco resterete letteralmente a bocca aperta! Graficamente è tutto quello che potreste desiderare dal vostro GBA. È vero che il piccolo schermo della console fa in modo che i lottatori appaiano più definiti rispetto a uno schermo più grande, ma nonostante ciò, la Namco ha



Nina applica gli insegnamenti di Bruce Lee, come da manuale!





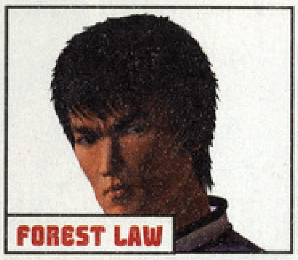




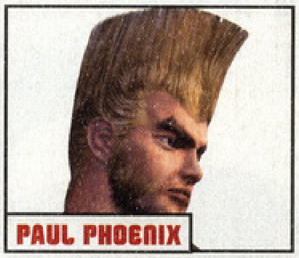


CHE GUERRIERO SEI?

Ecco alcuni dei mitici combattenti della serie, che ritroverete nella versione Game Boy Advance! Avremo l'imbarazzo della scelta... A proposito, Heihachi è un personaggio bonus che potrete sbloccare solo finendo la modalità Arcade con gli altri nove!



Paese d'origine: USA
Stile di combattimento: Kung fu
Altezza/Peso: 1,77 m/66 Kg



Paese d'origine: USA
Stile di combattimento: Judo
Altezza/Peso: 1,87 m/81 Kg



Paese d'origine: Corea
Stile di combattimento: Tae Kwon Do
Altezza/Peso: 1,81 m/68 Kg



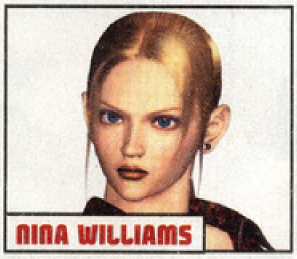
Paese d'origine: Giappone
Stile di combattimento: Karate
Altezza/Peso: 1,80 m/75 Kg



Paese d'origine: Messico
Stile di combattimento: Wrestling
Altezza/Peso: 2 m/90 Kg



Paese d'origine: Cina
Stile di combattimento: Arti marziali cinesi
Altezza/Peso: 1,57 m/42 Kg



Paese d'origine: Irlanda
Stile di combattimento: Tecniche assassine
Altezza/Peso: 1,61 m/49 Kg



Paese d'origine: Sconosciuto
Stile di combattimento: A mani nude e con armi da fuoco
Altezza/Peso: 2,20 m/170 Kg



Paese d'origine: Giappone
Stile di combattimento: Ninja
Altezza/Peso: 1,78 m/63 Kg



Paese d'origine: Giappone (forse)
Stile di combattimento: Karate
Altezza/Peso: 1,79 m/80 Kg

davvero fatto un lavoro splendido. Se avete familiarità con la serie, riconoscerete immediatamente i personaggi, gli effetti sonori e i menu, che sono stati riportati su cartuccia in modo magistrale e quasi incredibile. La Namco ci permetterà poi di scegliere tra una vasta gamma di opzioni di gioco, dalla modalità Survival a quella Arcade, dal Time Attack alla modalità Tag (che vi consentirà di giocare con una squadra di tre combattenti, contro altri tre). E non dimenticate che potrete anche sfidare un amico collegando i GBA con il solito, indispensabile Cavo Link! Anche se lo splendore assoluto di un *Tekken 3* o di un *Tekken Tag Tournament* è solo in parte riproducibile su cartuccia, gli appassionati dei picchiaduro passeranno pomeriggi esaltanti in compagnia di *Tekken Advance*. Avrete moltissime mosse e combo da imparare, e la cornice è quella di *Tekken*. Cosa volete di più? Una recensione, vero? Bene, nel prossimo numero di Game Boy Mania sarete accontentati!





Imparare le mosse e le combo speciali sarà la parola d'ordine se vorrete diventare imbattibili!



Nina resta tra le combattenti più agili di *Tekken!*



Grazie all'utilizzo di luci e colori, gli effetti visivi sono eccellenti.



Anche se ha solo una katana, Yoshimitsu saprà dare folo da torcere a GunJack!



Siete pronti a sfidare gli amici collegando il GBA?



Come sanno i fan della serie, Paul può vantarsi di sferrare pugni tra i più potenti di tutto il gioco.

Spider-Man: The Movie



Era abbastanza ovvio. Il lancio nei cinema di tutto il mondo di un kolossal come il film dell'Uomo Ragno doveva necessariamente essere seguito da una serie di videogiochi in tema. E così, le grandi console lo hanno avuto, e adesso toccherà anche al GBA. Ma sembra che potremo aspettarci un titolo divertente e ben congegnato!

INFORMAZIONI

Da chi?
Activision

Quando?
Estate 2002

Dove?
Game Boy Advance

Fortunatamente, il gioco sembra restare fedele all'immagine dell'Uomo Ragno che tutti conosciamo, il simpatico supereroe che combatte criminali e ingiustizie a colpi di ragnatela. La trama seguirà da vicino quella del film, tuttavia già sappiamo che la Activision si è presa qualche licenza per movimentare un po' il tutto. Ben venga, purché l'esperienza di gioco ne guadagni. Controlleremo Spider-Man attraverso 11 livelli di avventura, ciascuno dei quali sarà popolato di ogni sorta di amici e avversari. Dovrete catturare una serie di super criminali che troverete lungo le strade dell'amata città del caro Spidey. Inoltre, alcune missioni consisteranno nel liberare ostaggi o recuperare refurtiva. Naturalmente il nostro eroe avrà una vasta gamma di stratagemmi e movimenti speciali da usare per vincere la sua lotta contro il male. E per fortuna, perché i cattivi di turno non amano il gioco pulito. Non saranno solo armati di pistole, ma spesso avranno a loro disposizione una serie di armi micidiali, inclusi lanciafiamme e bombe Molotov. Ma voi potrete lanciarvi da un palazzo all'altro con la vostra mitica tela e utilizzarla anche per bloccare gli avversari. In più, andando avanti nel gioco, potrete ottenere diverse tute che non vi serviranno a pavoneggiarvi in giro, bensì a ottenere nuove abilità e poteri speciali! Insomma, sembra che questo nuovo gioco dedicato al mitico Arrampicamuri sarà un titolo da tenere d'occhio!





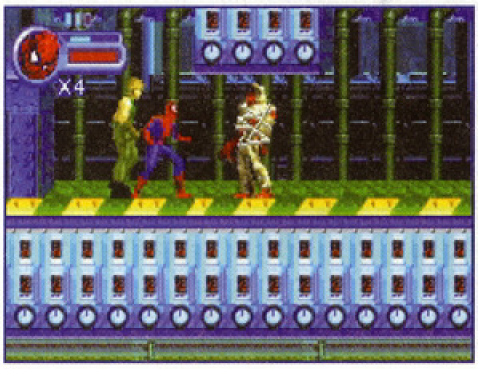
I combattimenti saranno una delle parti più importanti del gioco, ovviamente.







Spider-Man si lancerà da un palazzo all'altro, ma dovrà anche farsi strada all'interno di numerose aree.



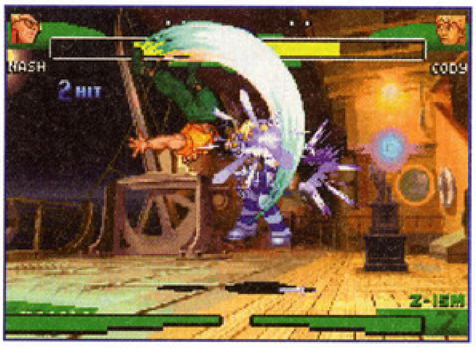


La grafica del gioco sembra già da adesso molto netta e pulita!









Street Fighter Alpha 3

Dopo la spettacolare conversione di *Super Street Fighter 2* Turbo per Game Boy Advance, un nuovo capitolo della più famosa serie di picchiaduro 2D che abbia mai calcato il palco della storia dei videogiochi sta arrivando sulla nostra mini console preferita.

Si tratta di *Street Fighter Alpha 3*, uno tra i capitoli più belli della saga, e gli appassionati saranno felici di sapere che il gioco sarà davvero molto simile all'originale da cui è tratto. Perciò, potremo ragionevolmente aspettarci di vedere un titolo quanto più possibile fedele alle controparti per Dreamcast, PlayStation e sala giochi. È già sicuro che la versione Game Boy Advance manterrà tutte le modalità che hanno reso divertentissimo il gioco originale, perciò avremo la modalità World Tour, come pure quella Survival e il Versus, che vi permetterà di sfidare un amico per mezzo del Cavo Link. Inoltre, potremo anche contare sulle quattro originali modalità di combattimento (Normale, Mazi, Saikyo e Classica) insieme a tre diversi stili di lotta. È stato mantenuto anche uno degli aspetti più divertenti di questo titolo, cioè il fatto di poter potenziare il personaggio scelto mediante punti esperienza guadagnati con le vittorie nella modalità World Tour.
Man mano che si va avanti in questa modalità, le sfide diventeranno sempre più varie e impegnative, ma il vostro lottatore diventerà sempre più forte! Nella versione definitiva, la Crawfish Interactive ci garantirà 34 famosi combattenti già noti... più tre nuovi sfidanti mai visti ed esclusivi per la versione Advance del gioco! E con questa rivelazione, vi lasciamo nell'attesa di un capolavoro annunciato!

INFORMAZIONI

Da chi?
Crawfish Interactive

Quando?
Fine 2002

Dove?
GBA





Avremo moltissimi personaggi tra cui scegliere!



Le mosse saranno numerose e spettacolari... ma riuscirete a impararle tutte?



LA PAROLA AL DIRETTORE DELLO SVILUPPO

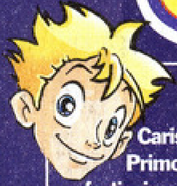
Per rendervi l'attesa di questo splendido gioco più sopportabile, abbiamo chiesto al Direttore dello Sviluppo della Crawfish, Mike Merren, di darci qualche commento tecnico su *Street Fighter Alpha 3*. Ecco cosa ci ha detto: "Pur essendo un picchiaduro 2D, questo è un gioco con forti richieste hardware. L'aspetto più difficile della programmazione era far entrare tutto in una cartuccia. Siamo riusciti a immagazzinare tutti i dati in soli 8 MegaByte, ed è stata un'impresa, se pensate che l'originale per Dreamcast è su CD che contiene 650 Mega! Inoltre, dovevamo aggiungere anche tre personaggi. La lotta più dura è stata per la compressione di tutte le animazioni, ma alla fine siamo riusciti ad aggiungere addirittura animazioni non presenti sulla versione per PlayStation. Il nostro segreto? Fare in modo che il GBA decomprima i dati al volo."





L'ANGOLO DEL GAMECUBE





SPECIALE E3: I GIGANTI NINTENDO!

Carissimi amici, sono proprio contento! Perché? Per due ragioni. Primo, ho saputo che il GameCube, in Europa, sta andando fortissimo: pensate che nella prima settimana la Nintendo ha già venduto tutti i suoi Cubetti! Seconda cosa, a fine maggio sono stato in America a vedere l'E3, mitica fiera di videogiochi che quest'anno è stata stradominata dalla mia cara Grande N! Pensate, ho potuto vedere di persona Miyamoto, il papà di Mario e Zelda... e anche provare i "Game Giants", i giganti dei videogiochi Nintendo che, nei prossimi mesi, faranno impazzire il mondo! Al mese prossimo nuove recensioni, non temete!

Sven

SUPER MARIO SUNSHINE

Dopo 6 anni, Mario resta sempre il più grande! *Super Mario 64*, nel 1996, fece impazzire mezzo mondo, ma *Super Mario Sunshine*, il nuovo platform per GameCube Nintendo, è qualcosa di fuori dal mondo! Mario è andato in vacanza con la Principessa Peach ma, appena arrivato su una splendida isola tropicale, scopre di essere stato incastrato con la falsa accusa di stare imbrattando tutto con una specie di fango! Saltellando e usando un cannone ad acqua, Mario dovrà letteralmente "fare piazza pulita", riportare l'ordine e riscattarsi dalle infamanti accuse! Il gioco è colorato e stupendo, divertentissimo da giocare e, a detta del grande Miyamoto, veramente lunghissimo da finire! Le musiche caraibiche e gli urletti di Mario insieme ai colori estivi e all'acqua vi faranno venire una voglia folle di giocare! Io l'ho fatto e posso giurarvi che nessun platform si avvicina anche solo lontanamente a questo! Super Mario è Super Mario, no?!?

QUANDO ARRIVA IN ITALIA: A OTTOBRE





STAR FOX ADVENTURES

Una volpe stellare sulle tracce di Link! La Rare ci ha regalato alcuni tra i giochi più belli mai usciti per Nintendo 64 (*GoldenEye, Banjo Kazooie, Banjo Tooie, Diddy Kong Racing, Perfect Dark*...) e molti altri ne farà per GBA e GameCube. Il primo a uscire sarà proprio questo *Star Fox Adventures*, un megatitolo bello come un film, epico come il migliore libro fantasy e divertente come solo i giochi Nintendo sanno essere! Si tratta di un'avventura fatta in stile *Legend of Zelda: Ocarina of Time* ma, provando il gioco, ho avuto anche occasione di cimentarmi con i livelli sparatutto in classico stile Star Fox. Ragazzi, che sballo! Ogni fase di questo titolo meriterebbe un gioco intero, tanto la Rare è stata brava! La grafica e il sonoro, inoltre, sono proprio eccezionali... mai visto un pelo, un prato o dell'acqua così realistici! E poi c'è Fox McCloud, un personaggio davvero memorabile, e la mitica Krystal, creaturina di cui mi sono già innamorato!



QUANDO ARRIVA IN ITALIA: A NOVEMBRE

METROID PRIME



Uno sparatutto, un'avventura... un capolavoro!
Sarà che mi piacciono gli sparatutto 3D in prima persona, sarà che amo *Metroid* e aspetto *Metroid: Fusion* per GBA come la notte di Natale, sarà che ho un debole per Samus Aran... Non so cosa sarà, ma *Metroid Prime* era il gioco più bello di tutta l'E3!!! Anche se la saga di Metroid passa alla terza dimensione, il gruppo texano dei Retro Studios è riuscito a sfornare un capolavoro di proporzioni bibliche, unendo sonoro eccellente, grafica mai vista prima (non potete capire che cos'è questo gioco!) e un'atmosfera da film di fantascienza assolutamente impareggiabile e unica! Tocchi di classe come il volto dell'eroina Samus riflesso sul visore sono solo l'inizio: *Metroid Prime* mi ha catturato come non mi succedeva da anni, tanto che adesso è il gioco che aspetto con più ansia! I mostri, poi... Ragazzi, ho visto un boss finale e devo dirvi che era davvero troppo fantastico! E poi le fughe, le sparatorie, l'esplorazione... DATEMI QUESTO GIOCO!!!

QUANDO ARRIVA IN ITALIA: A DICEMBRE






THE LEGEND OF ZELDA

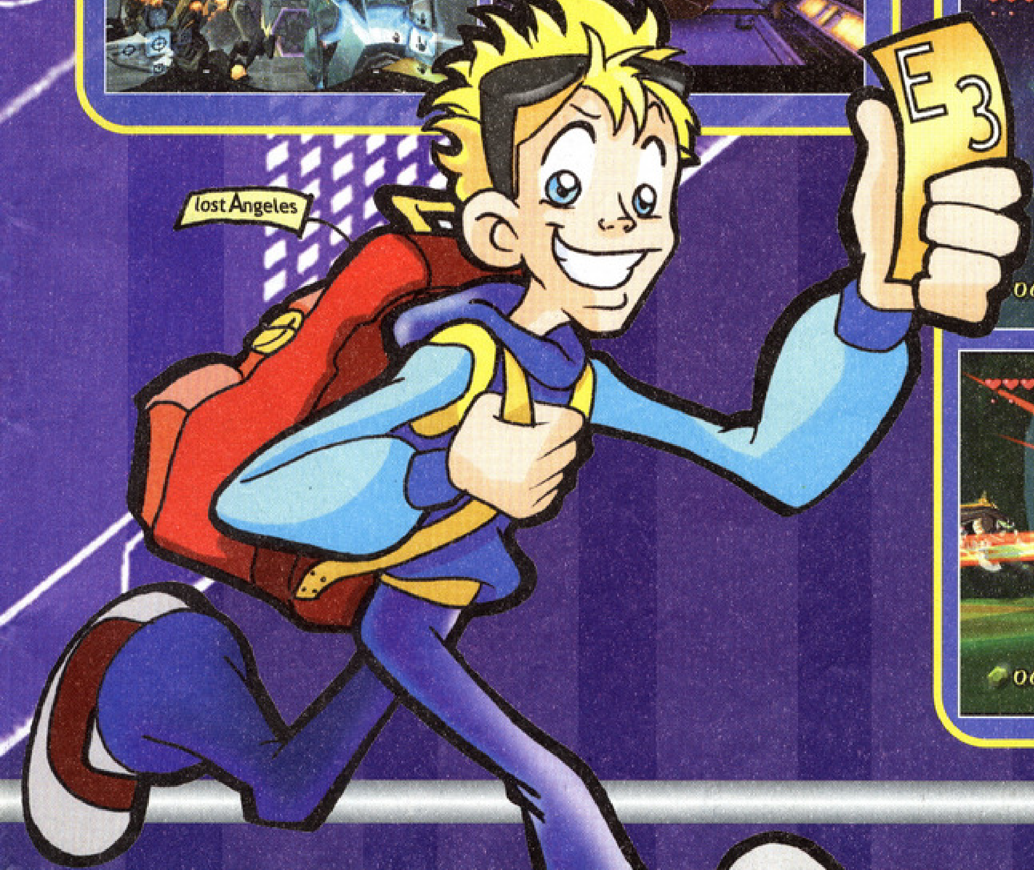
La più grande avventura mai raccontata *Ocarina of Time* è stata per milioni di giocatori (tra cui il sottoscritto!!!) la più bella avventura d'azione di tutti i tempi e, se avete avuto un N64 (lo spero, è stata una grande console), certamente ci avrete giocato a lungo sognando di essere con Link a Hyrule e di vivere le sue fantastiche avventure! Ora, dopo il seguito Majora's Mask, che manteneva lo stesso stile del suo predecessore, Shigeru Miyamoto ha deciso di far coincidere il passaggio della saga di *Zelda* sul GameCube con un incredibile cambio di stile. Il risultato è sotto i vostri occhi: un vero e proprio cartone animato che altro non è che pura poesia e immaginazione! Credete al buon vecchio Sven: queste immagini non sono nulla se paragonate al gioco in movimento che ho avuto l'onore e la fortuna di provare! Link deve salvare la sua povera sorellina rapita e, per farlo, vivrà nuove incredibili avventure! Il gioco ha mille novità, tra cui la posibilità di navigare in barca a vela e di giocare in due grazie alla connessione con il Game Boy Advance! Peccato che se ne parli solo per l'anno prossimo...

QUANDO ARRIVA IN ITALIA:
FORSE IN PRIMAVERA 2003










100% INDIPENDENTE XBOX MAGAZINE
Numero Tre • Giugno 2002 • Euro 4,50
XBM
CRAZY TAXI 3
Solo su XBOX
il nuovo gioco
targato Sega!
ISS2 VS FIFA
Il calcio ricomincia su XBOX
STRATEGIE ESCLUSIVE
JET SET RADIO FUTURE
WRECKLESS
PROJECT GOTHAM RACING
GENMA ONIMUSHA
MORROWIND
Finalmente un grande GDR!
ESCLUSIVA
Peter Molyneux
La vita, la storia
e i progetti d
di Project Eg
PlayPress
PUBLISHING
Editori per passione
In tutte
le edicole
a soli
€ 4,50
TUTTO QUELLO DI CUI AVETE
BISOGNO OLTRE ALL'XBOX
XBOX

Apertura Recensioni





Tutti i giochi di questo numero





Fate attenzione alla foto del Game Boy Color o del Game Boy Advance all'inizio della recensione. Così saprete subito per quale piattaforma è stato realizzato il titolo in questione.



Seconda opinione

È UN INCANTO!

Che carino, Harry Potter. Impossibile non trovarlo simpatico. E questo gioco è decisamente degno di lui. Prove divertenti, combattimenti, incantesimi e grafica accattivante rendono questo GdR un'esperienza da provare. Specialmente se il piccolo mago è uno dei vostri idoli.

Questo box contiene il punto di vista di un redattore diverso da chi ha recensito il gioco. In questo modo, il giudizio complessivo su ogni gioco sarà ancora più particolareggiato e obiettivo!

Info

In questo spazio avrete tutte le informazioni generali sul gioco, dal produttore al genere in cui rientra.

Pro - Contro

In due parole, i migliori punti di forza e i peggiori difetti del titolo recensito! Per avere in un attimo un giudizio rapido e complessivo!

Alternativa

Siete a caccia di giochi simili a quello recensito, o anche migliori? Date un'occhiata all'Alternativa!

Giudizio

Qui vengono esaminati i quattro parametri fondamentali di un videogioco, ovvero Grafica (come appare), Sonoro (musiche ed effetti), Giocabilità (quanto è divertente e appassionante) e Longevità (quanto a lungo ci giocherete!). Ognuno viene commentato e abbiamo anche aggiunto un voto in decimi, che ovviamente contribuisce al voto finale.

Voto Finale

Voto in decimi e commento abbinato... ecco il giudizio finale di GBM!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Atlus
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport/Azione
Giocatori:	1-2

PRO

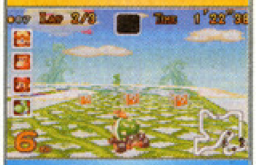
- Divertente, specialmente se giocato in due.
- Un titolo ideale da portarsi in giro.

CONTRO

- Tende a stancare in fretta in modalità Giocatore Singolo.
- Non si può giocare in quattro.

ALTERNATIVA

MARIO KART ADVANCE (NINTENDO)
Non essendoci ancora molti sport di squadra da considerare sul GBA, vi consigliamo questa riedizione di un mito assoluto!



GRAFICA 7
Carina, ma niente affatto eccellente.

SONORO 7,5
Effetti e musiche appropriati al gioco.

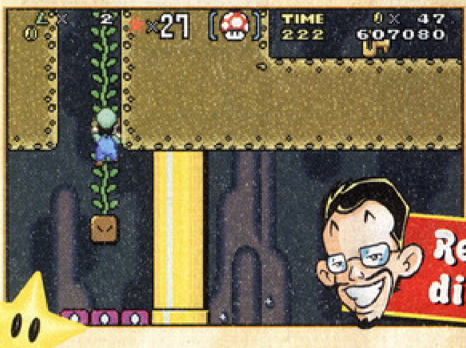
GIOCABILITÀ 6
Poteva essere più divertente.

LONGEVITÀ 7
Stanca in modalità Singola, ma è rivalutato dal multigiocatore.

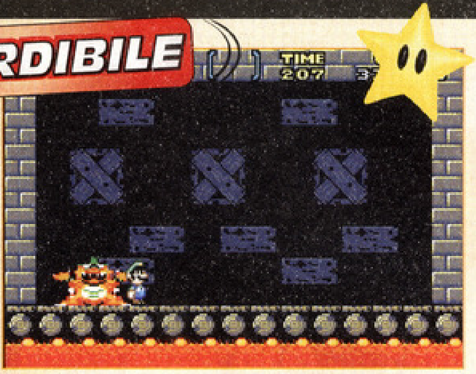
VOTO FINALE

7

Un gioco veloce e divertente, anche se poteva riuscire meglio.





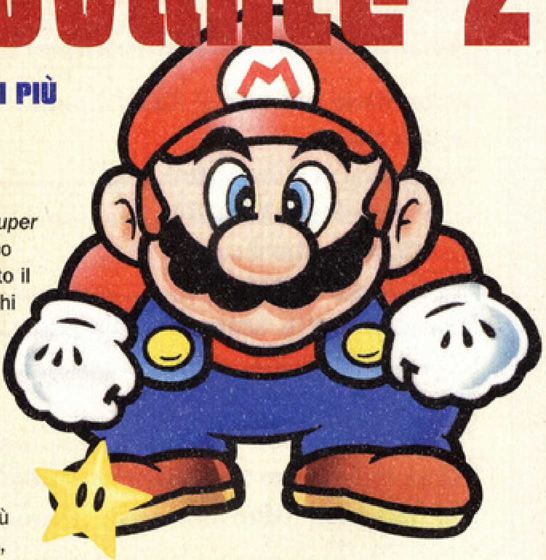


Recensione di Cataclisma

IMPERDIBILE

Super Mario Advance 2

IL PIÙ FAMOSO IDRAULICO DEL MONDO ORA PER GBA CON UNO DEI GIOCHI PIÙ BELLI DI SEMPRE! DA COMPRARE? MA CERTO!



1991, che ricordi! Il Super Famicon, conosciuto qui in Occidente col nome di Super Nintendo, ci fece avere *Super Mario World* e con quel titolo ruppe davvero tutti gli schemi. Chiunque vi abbia giocato anche solo una volta nella sua vita ricorderà di sicuro l'esaltazione e i... mal di testa ottenuti esplorando i magnifici livelli di quel mitico platform. E adesso questo capolavoro torna per il Game Boy Advance!

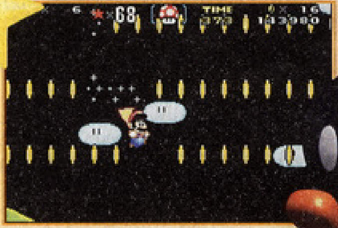






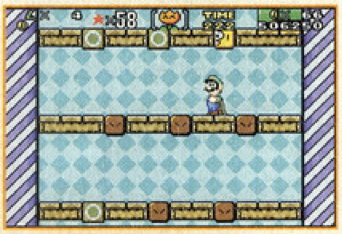








Molti insistono nell'affermare che *Super Mario World* è il gioco che più ha influenzato il mondo dei videogiochi negli ultimi dieci anni, il che fa della sua versione tascabile per Advance un gradito ritorno alle luci della ribalta! Prima di tuffarci nell'elogio più entusiasmante, però, permettetemi di dare voce ad alcune lamentele che questo gioco ha suscitato. In realtà il vero problema che molti dei giocatori più "anziani" potrebbero avere è il fatto di ricordarlo troppo bene! Così, probabilmente finiranno per pensare che tutte le innovazioni create per questa versione non siano all'altezza del GBA. Molti dei giocatori più accaniti, infatti, non hanno mai lasciato *Super Mario World*, giocandolo e rigiocandolo con lo SNES nelle giornate più noiose. Si può dire, insomma, che il pubblico non abbia mai smesso di richiederlo! Tuttavia, per chi non ha mai provato l'emozione di questo fantastico titolo, e comunque per tutti gli appassionati di Mario, questa conversione per GBA è quanto di meglio ci si possa aspettare. Tutti gli aspetti che facevano di *Super Mario World* un capolavoro sono stati mantenuti, tra cui anche la semplicità geniale dei controlli, così come non è diminuita la qualità di grafica e sonoro. Purtroppo, è chiaro che i suoi veterani potranno esplorarlo tutto in un'unica giornata di gioco. Vedendolo è quasi impossibile non urlare di gioia, ma quando considero che l'opzione multigiocatore è





SUPER MARIO SUL GRANDE SCHERMO

Nel 1993 Hollywood decise di dare alla luce un film dedicato al mitico idraulico (interpreti principali Bob Hoskins nei panni di Mario e John Leguizamo in quelli di Luigi) ma, al contrario dei videogiochi, il lungometraggio non ebbe assolutamente successo. Troppo infantile per alcuni, poco fedele al gioco per altri. Riferimenti palesi al gioco però ce n'erano: l'universo parallelo dove Mario e Luigi si ritrovavano e che dovevano salvare a tutti i costi, e poi i personaggi più famosi, come Toad, Yoshi, Koopa e Bowser. Ma il destino dei videogiochi trasformati in film sembra sempre lo stesso... che disastro!



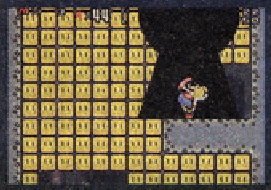
TUTTE LE STRADE CONDUCONO... ALLE STELLE!

In genere la penultima area di *Super Mario World* da conquistare, la Star Road, è accessibile da tutte le icone a stella che scoprirete man mano che andrete avanti sulla mappa ed è piena di piccoli mini-livelli. Per uscirne e continuare l'avventura, dovrete trovare una strada segreta!



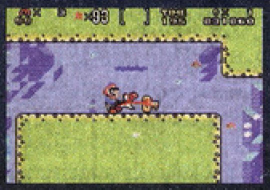
STAR WORLD UNO

Fortunatamente, non è difficile. Si tratta di un semplice giro sui blocchi, prendendo strani e simpatici oggetti qua e là finché non troverete la chiave sulla destra della seconda area.



STAR WORLD DUE

Assicuratevi di prendere lo Yoshi blu, che può volare con qualsiasi guscio di Koopa! Poi nuotate tutto a destra, sotto l'uscita del tubo, verso la vera uscita.



STAR WORLD TRE

L'idea, qui, è di eliminare il Latiku e di usare la sua nuvola per volare attraverso il buco nell'area delle chiavi. Qui prendete lo Yoshi giallo, vi sarà utile la sua capacità di scuotere il suolo!



STAR WORLD QUATTRO

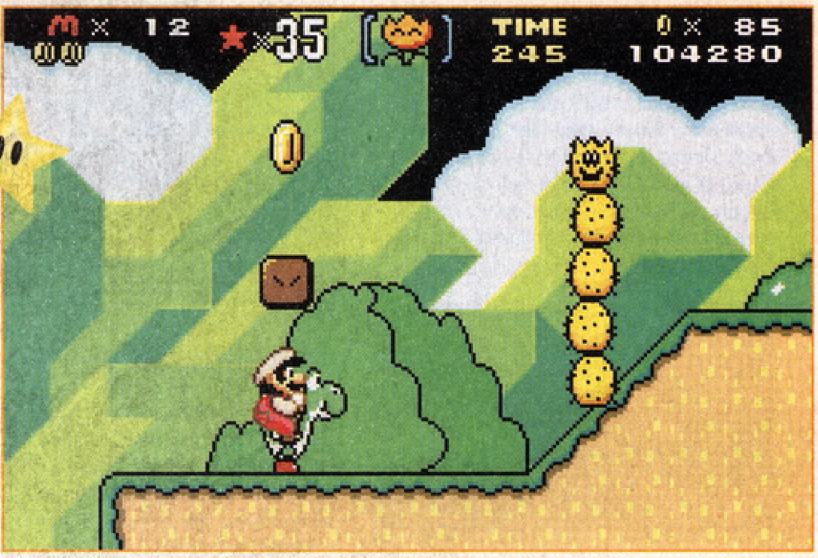
Qui c'è uno Yoshi rosso che brucia gli avversari quando mangia un guscio. Aprite tutte le leve, aspettate fino a che sotto di voi vedrete i blocchi colorati e... via, a prendere la chiave!



STAR WORLD CINQUE

L'uscita normale vi farà andare via, ma controllate prima l'area dell'interruttore P! Colpite il blocco col punto interrogativo e, una volta che avrete colpito anche il blocco P, portate le monete gradualmente verso destra in modo da formare un ponte.



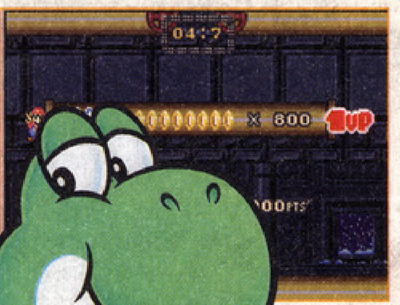


Ci siamo sempre chiesti come faccia il piccolo Yoshi a sostenere il peso di Mario!

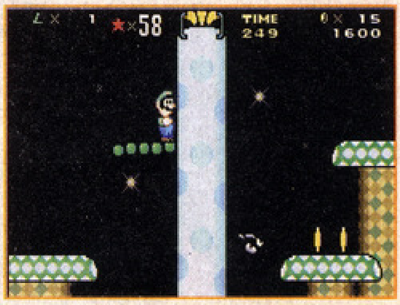
davvero inutile così come è stata concepita, e il fatto che stiamo ancora aspettando una versione tascabile originale delle avventure di Mario, questo mi dà un po' da pensare... considerando anche il costo della cartuccia. Per gli esordienti devo invece sottolineare immediatamente i meriti del gioco e far salire subito il suo punteggio, facendo a *Mario Advance 2* tutti e le lodi che gli spettano! A parte le piccole critiche (sarà che io stesso sono un po' un criticone, ammettiamolo), questo è un titolo di proporzioni titaniche! Con questo gioco, in effetti, la Nintendo ha avuto a suo tempo l'opportunità di dimostrare, in quanto a definizione e qualità di gioco, di cosa è veramente capace il nostro coraggioso piccolo idraulico. L'introduzione di questa nuova versione del gioco è leggermente differente da quella della versione 16-bit.

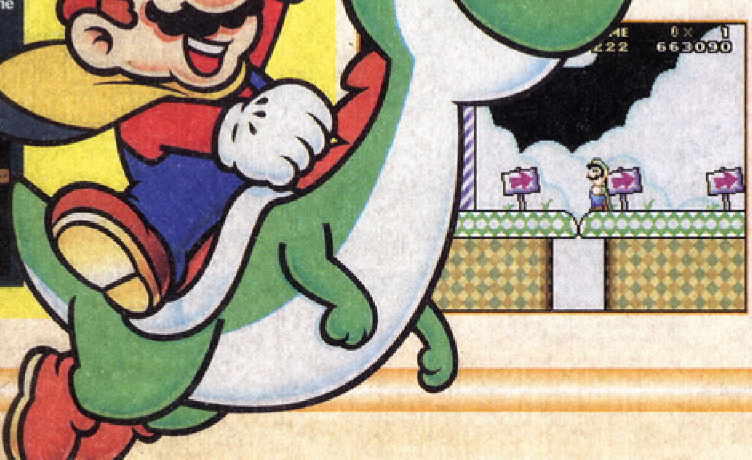
L'avventura inizia con Mario e la principessa Peach che volano sulla Terra dei Dinosauri con la loro mongolfiera. Si fermano per chiacchierare con Luigi e i due fratelli ne approfittano per sorvolare i cieli con i loro mantelli. Ma quando atterrano, tutto quel che trovano della povera Peach è la sua borsetta (poco carino da parte loro lasciarla sola!). I





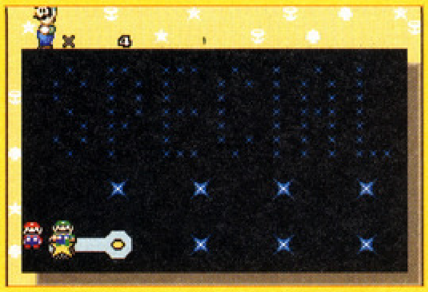


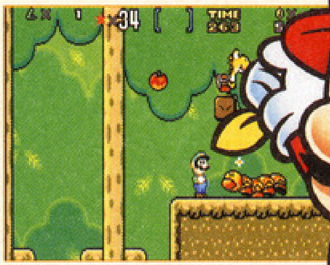




PER I VERI CAMPIONI!

Una volta completata la Star Road, vi aspetta un'ultima prova: i Livelli Speciali! Ecco i loro temibili nomi: Tubular, Way Cool, Awesome, Mondo, Outrageous e Funky! Questi sono davvero gli incubi definitivi di ogni giocatore di platform... e soltanto i migliori tra voi ne usciranno vivi! Coraggio, affrontateli!



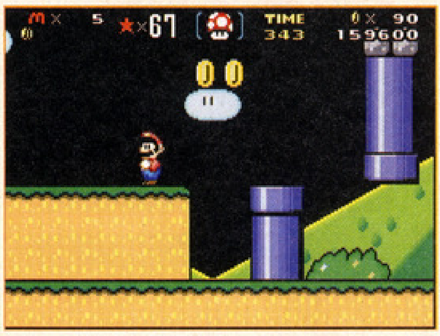


Questo è di sicuro uno dei platform più belli mai visti per GBA!





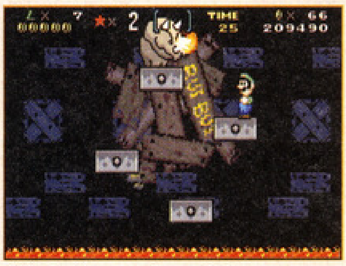
La grafica è quella del Super Nintendo, con tutti i particolari al loro posto... che nostalgia!



Quella nuvoletta ci sta decisamente fissando... saltiamogli sopra!

fratelli trovano poi vuota anche la tana di Yoshi, il simpatico dinosauro in eterna lotta contro il vecchio e cattivo Bowser, l'ultimo malvagio drago dalla corazza spinata. Dall'isola di Yoshi fino al quadro finale della Valle di Bowser, troverete innumerevoli livelli da superare e circa 96 differenti strade per completare il gioco. Iniziando con gli inconfondibili piani scorrevoli, attraverso la casa dei fantasmi (i mitici Boo che adesso sono anche protagonisti assoluti di *Luigi's Mansion* per GameCube), per arrivare nelle profonde acque del livello sommerso, nelle altissime caverne e, naturalmente, in castelli pieni di trabocchetti e lava. *Mario Advance 2* non dimentica poi di regalare ai giocatori segreti nascosti e divertimenti aggiuntivi. Inoltre, la cura per i dettagli è esattamente quella della versione SNES e persino la qualità del suono non è inferiore, nonostante le piccole casse del GBA. Pur avendo notevoli aggiunte di effetti sonori e campionamenti vocali, potrete in ogni caso disattivare l'audio se ne avete bisogno. La musica è quella della migliore tradizione di Mario, tanto che in pochi secondi vi rimarrà impressa senza via di scampo e non la dimenticherete mai più.

Insomma, il gioco è bello come al solito, e le innovazioni che la Nintendo ha fatto non sono affatto scontate. Inoltre, la possibilità di giocare nei panni di Luigi (con i suoi mitici salti) aumenta sicuramente la longevità del titolo. In conclusione, vista la somiglianza con l'originale del 1991, posso dirvi che se avete nostalgia dei vecchi giochi di Mario questo titolo fa sicuramente per voi!



Si può giocare anche con Luigi, usufruendo dei suoi lunghissimi salti.



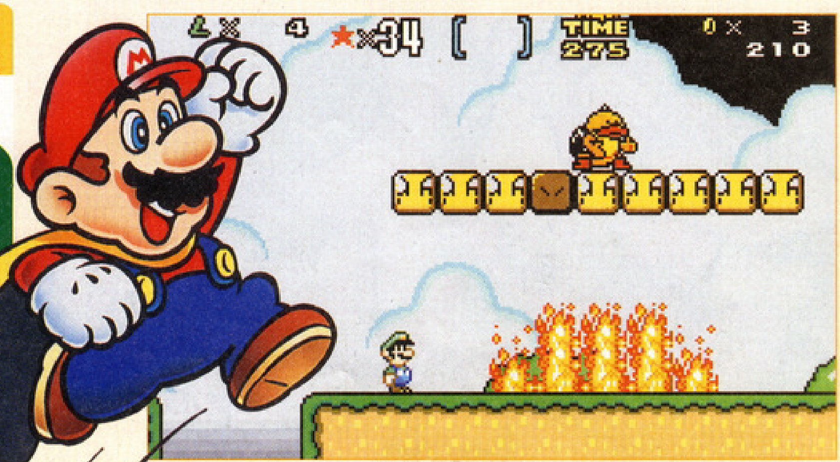
I boss finali vi daranno non poco filo da torcere! Scappa, Luigi!

Seconda opinione



A QUANDO UN MARIO INEDITO?

Un grandioso platform per GBA? Sicuramente. Grandiosa la grafica, ottimi gli effetti sonori, lo schema dei livelli è splendido... insomma, mi è piaciuto dall'inizio alla fine ma... mi piacerebbe tanto anche giocare con qualcosa di nuovo riguardo a Mario, invece di dover vedere soltanto conversioni di titoli già usciti su Super Nintendo!



VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Nintendo/ In House
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform
Giocatori:	1-4

PRO

- Grafica, sonoro e controlli eccezionali.
- Possibilità di giocare anche nel ruolo di Luigi.
- Dettagli, mini-giochi, segreti, 96 livelli... grande!

CONTRO

- Forse troppo semplice da completare per i veterani.
- È pur sempre un gioco già uscito su SNES.

ALTERNATIVA

SUPER MARIO ADVANCE (NINTENDO)
Super Mario 2 è molto simile. A quando una novità?



GRAFICA 9
Un look grandioso!

SONORO 9
Quello originale, con l'aggiunta di effetti sonori e campionamenti vocali.

GIOCABILITÀ 9
Fluido e divertente.

LONGEVITÀ 8
Livelli a non finire e si può giocare con Luigi... ma per gli esperti, finirlo non è difficile!

VOTO FINALE

9

Ottimo nell'attesa di un'avventura di Mario esclusiva per il GBA!


Novità
La rivista di strategie PSONE & PS2
Le strategie più approfondite per i giochi del momento!!!
PlayPress
PUBLISHING
Editori per passione
STRATEGIE
SOLUZIONI
TRUCCHI
100% PlayStation e PS2
PowerStation 2.0
Numero 02 - 2002 € 5,50
LA GUIDA COMPLETA AL NUOVO CAPOLAVORO SQUARE
FINAL FANTASY X
HEADHUNTER
ISTRUZIONI PER DIVENTARE IL CACCIATORE DI TAGLIE PERFETTO
GRANDIA 2
LA BATTAGLIA CONTRO IL DEMONE VALMAR È INIZIATA...
E INOLTRE LE GUIDE STRATEGICHE A:
ICO
BLOOD OMEN 2
GT3 PLATINUM
9 771594 461003
20002>
In tutte le edicole dal 28 giugno a soli € 5,50



Dragon Ball Z: The Legacy of Goku







TENETEVI PRONTI, GOKU È ARRIVATO SUL GBA... IL SOGNO DI TUTTI I FAN DI DRAGON BALL SI È AVVERATO!

Recensione di Chico

Diciamoci la verità, fino ad oggi nessun videogioco basato sul mondo di *Dragon Ball* era riuscito ad avere davvero successo e a soddisfare la sfrenata voglia dei fan di provare in prima persona le meravigliose avventure di Goku e dei suoi compagni. Ma finalmente, la Infogrames è riuscita a sfatare questa tradizione negativa!



Infatti, dopo aver acquisito i diritti per sviluppare titoli sulla serie di *"Dragon Ball"* (ne uscirà uno anche su Gamecube!), la famosa casa di software si è prefissata lo scopo di programmare un gioco degno di questo nome che facesse dimenticare tutti gli altri usciti negli anni passati, davvero mediocri senza alcuna eccezione. Possiamo dire da subito che la Infogrames ha centrato appieno l'obiettivo. In fondo non ci voleva molto: bastava creare un concept molto semplice e caratterizzare i vari personaggi e le ambientazioni in modo attinente alla serie televisiva (e al manga, ovviamente) e i grafici della Infogrames, soprattutto sotto questo aspetto, hanno fatto un lavoro decisamente notevole. Tutti i personaggi del famosissimo cartone animato sono riproposti sul piccolo portatile Nintendo in maniera superlativa, ognuno con le sue tecniche di combattimento e con la propria personalità, per non parlare poi dei vari ambienti di gioco, curati maniacalmente sin nei più piccoli dettagli. Basta pensare al pianeta Namecc, con le sue futuristiche costruzioni e la sua selvaggia vegetazione. Nel gioco vestirete i panni di Goku e, nel tentativo di salvare il mondo, dovrete portare a termine diverse missioni che si divideranno in vari scontri con i più forti guerrieri dell'intero universo. La giocabilità è bilanciata e piacevole: guiderete il vostro personaggio spostandolo nel mondo tridimensionale del gioco con estrema semplicità (anche se la mancanza degli spostamenti in diagonale è un vero mistero... e oltretutto rende più legnosi i controlli) e ogni scontro che vincerete farà salire i punteggi delle vostre abilità, facendovi di conseguenza salire di livello, come in ogni gioco di ruolo che si rispetti. Così, man mano che andrete avanti nel gioco diventerete sempre più forti, e potrete inoltre ottenere sempre nuovi e più devastanti poteri (come la famosa Kamehameha!), ma inizialmente disporrete solo della classica onda energetica e di un semplice attacco di pugno, da usarsi solo negli scontri ravvicinati. I colpi basati sull'energia potranno essere caricati tenendo premuto il tasto apposito, decidendo in questo modo la potenza dell'attacco stesso. Non manca neppure la possibilità di far volare Goku, proprio come nel cartone animato. Insomma, finalmente l'accoppiata *Dragon Ball*-videogiochi si è risolta in un capolavoro? Beh, non del tutto. Sicuramente *Legacy of Goku* è un GdR divertente e appassionante, che farà impazzire di gioia qualunque fan della serie, ma i difetti ci sono e si







Nei panni di Goku, dovrete esplorare diversi mondi...



... aiutare persone in difficoltà...



... fare attenzione ai possibili nemici...



... e scoprire come salvare il mondo!

DOVE OSANO LE AQUILE

Se avete visto almeno una puntata del cartone animato di *Dragon Ball* o conoscete il fumetto, sapete meglio di noi che Goku è in grado di volare. Questa utilissima capacità è stata mantenuta in *Legacy of Goku*, per la gioia dei giocatori, ma non sarà sempre disponibile! Infatti, l'abilità deve essere ricaricata ogni volta che la si utilizza per un certo tempo, raccogliendo sfere di vario colore presenti su tutto il campo di gioco. Sfruttate al meglio questa utile caratteristica!



vedono. Vi accorgerete subito che la grafica non è delle migliori per il GBA, specialmente le collisioni approssimative degli attacchi (vi capiterà non poche volte di mancare il vostro avversario quando eravate certi di colpirlo in pieno!). Anche campionamenti audio ed effetti sonori potevano esser fatti in modo più accurato, ma fortunatamente le musiche, anche se ripetitive, sono realizzate in maniera impeccabile e sono molto d'atmosfera. Niente modalità multigiocatore, ma purtroppo questa è pressoché la norma in un genere in cui soltanto Shining Soul della Sega ha dimostrato grande originalità (lì si può giocare addirittura in quattro, in modalità cooperativa). Se siete appassionati di Dragon Ball, non posso far altro che raccomandarvi assolutamente di cercare di venire in possesso di una copia di questo piacevole titolo. Finalmente i fan di Goku possono gridarlo ad alta voce: l'attesa è finita... Kame... hame... ha!



I personaggi sono molto suggestivi e diversi fra loro.



Seconda opinione



LA RIVINCITA DI GOKU

Lo sapete, io adoro i GdR di qualità, e vedere che finalmente ne è stato realizzato uno degno di questo nome riguardante *Dragon Ball Z* è stata una piacevole sorpresa. Anche se lo finirete in fretta e difficilmente lo rigiocherete, l'idea di interpretare Goku e aggirarsi nel mondo ideato dal genio di Akira Toriyama farà andare in fibrillazione qualunque appassionato della serie. Non essendo però un capolavoro assoluto, se non siete dei veri fan di *Dragon Ball* o non vi piace il genere, pensateci due volte prima di acquistarlo!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Infogrames
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	GdR
Giocatori:	1

PRO

- Il mondo di *Dragon Ball* è finalmente riprodotto in un gioco davvero piacevole.
- Molta attenzione e cura dei particolari.

CONTRO

- Le collisioni negli scontri sono il più delle volte imprecise.
- Troppo breve.

ALTERNATIVA

GOLDEN SUN (CAMELOT)

Gli appassionati di giochi di ruolo classici potrebbero apprezzare quest'avventura fantasy dalla splendida grafica.



GRAFICA 8
Ben realizzata e fedele alla serie, ma non manca qualche difetto.

SONORO 7,5
Le musiche coinvolgono, ma gli effetti sonori sono a volte poco azzeccati.

GIOCABILITÀ 8
Giocarlo è un piacere, guidare Goku è semplicissimo e gli avversari saranno al vostro livello.

LONGEVITÀ 7
Non ci vorrà molto a finirlo e non lo rigiocherete.

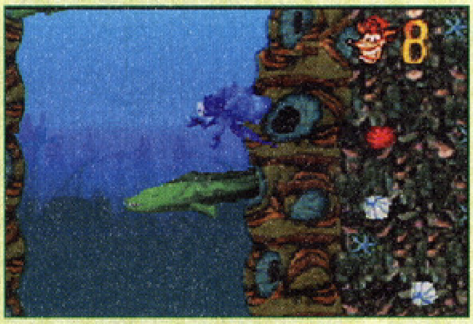
VOTO FINALE

8

Ogni fan di DBZ dovrebbe avere questo gioco!

Crash Bandicoot XS









UN FOLLE ANIMALETTO CHE SA BOXARE, SALTARE, CORRERE E CHE TUTTI CONOSCONO... È CRASH BANDICOOT ED È SUL GBA!

Un giorno qualcuno disse: "Se l'intero mondo fosse grande come un'arancia, allora sarebbe troppo piccolo". E quella testaccia d'uovo del Professor Cortex deve aver sentito questa frase! In orbita sopra la Terra, l'infame scienziato pazzo ha deciso di tentare il dominio del mondo riducendolo alle dimensioni di un frutto! E indovinate a chi toccherà l'arduo compito di far tornare le cose alla normalità? Già... proprio a voi nei panni di Crash Bandicoot!

Usando l'ultima delle sue invenzioni, un potente raggio restringente, Cortex ha colpito la Terra riducendola proprio alle dimensioni di un pompelmo. Fortunatamente, la brillante e intelligente ricercatrice Coco Bandicoot riesce a realizzare un congegno capace di invertire il processo e far tornare il pianeta alle sue dimensioni originarie. Ma per funzionare, la macchina necessita di una serie di cristalli da trovare in giro per il mondo... ed esiste solo un marsupiale abbastanza pazzo da tentare di prendere tutti i cristalli e salvare la Terra: signore e signori... ecco a voi *Crash Bandicoot*! Crash chi? Certo, è una domanda ragionevole, considerando che fino ad oggi se volevate giocare con il simpatico peramele dovevate possedere una PlayStation. Ma adesso questa buffa creatura approda anche sul Game Boy Advance, e con un gioco di tutto rispetto! Ai fan di Crash è stata data la possibilità di godersi le avventure del loro beniamino in versione tascabile, sfruttando inoltre alcune caratteristiche di un'altra famosa saga... quella di un certo idraulico di nome Mario! Il gioco è per tre quarti in 2D, e vedendo Crash sotto questa nuova luce, le solite situazioni come la distruzione degli ostacoli per recuperare le mele, i vivaci salti sulle teste dei nemici e persino le nuotate attraverso le verdi paludi vi sembrerebbero quasi imbarazzanti se non fossero presentate così bene. Fortunatamente, la Vicarious Visions ha realizzato una vera meraviglia grafica, e già solo per questo il gioco vale il suo prezzo fino all'ultimo centesimo, credetemi! La giocabilità di Crash non è tuttavia pari a quella dei suoi colleghi Sonic e Mario. Non che l'azione nel platform non sia divertente, ma forse è troppo lineare (la mancanza della terza dimensione si fa un po' sentire), anche se ci sono un paio di fortissime sorprese in serbo per voi nel corso della guerra contro Cortex. In ogni livello di gioco ci sono ambientazioni differenti, che vanno da luoghi innevati a giungle, da parti sommerse a città futuristiche. In effetti, non è che si tratti di situazioni molto innovative... Nonostante questa storia della miniaturizzazione della Terra sia ben fatta in termini di trama e originalità, la questione "caccia ai cristalli" non è affatto nuova... Chi ha detto Sonic? Con 20 livelli totali, non è un grande impegno portare a termine la missione ma, fortunatamente, la qualità del gioco resta elevatissima e gli extra non mancano. Ci sono ovunque livelli bonus aggiuntivi e la possibilità di collegarli tutti una volta completata la missione. Se esplorate ciascuna strada per ogni







UN MARSUPIALE MASCHERATO



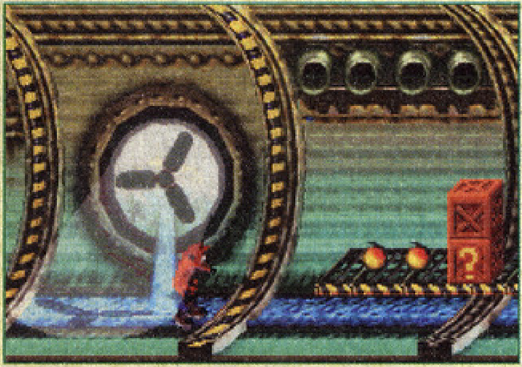
Sonic ha gli anelli, Mario i suoi funghi, ma il sistema di Crash per acquistare protezione e potenza è senza dubbio quello più particolare. Se incontrate una cassa con una colorata maschera africana disegnata sopra potete tirare un respiro di sollievo. L'amichevole maschera volerà sopra di voi, proteggendovi dai colpi nemici. Prendendone una seconda senza perdere la prima, questa diverrà d'argento e poi d'oro, e, se avrete la capacità di averne 4, la maschera inizierà a lampeggiare e si attaccherà da sola al vostro viso. È particolarmente indicata quando siete inseguiti da un orso polare. Ma sbrigatevi a raggiungere la fine del livello! Tutte le casse e tutti i nemici svaniscono con un tocco quando siete in questa fase ma tenetevi pronti perché... le maschere non brillano in eterno!

ANCORA UN PO' DI CRASH

È sempre una brutta sensazione... cosa fare quando ci si rende conto che ormai i livelli del gioco sono quasi finiti? Gli ideatori di *Sonic* hanno pensato di aggirare il problema dando la possibilità non solo di giocare in 4 diversi ruoli, ma permettendo anche di ripetere ogni livello una volta terminato l'intero percorso questa volta con un timer e *Crash Bandicoot XS* non dà la possibilità di scegliere il personaggio ma, alla fine, abbiano comunque l'opportunità di giocare ancora.
Quando riapparite nel livello, prendete uno stopwatch il prima possibile: otterrete dei secondi ulteriori. Una volta fatto, la CPU vi darà un nuovo tempo da battere e così via. Il divertimento, in un pomeriggio piovoso, è assicurato!







La grafica di questo gioco è spettacolare!

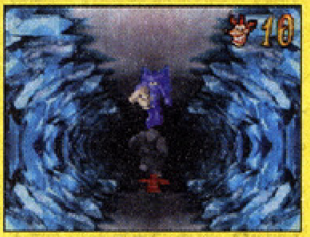


Le maschere sono utilissime, non fatevele sfuggire!

livello, alla fine avrete cristalli in più, che vi apriranno altre aree bonus.
Tutte queste ricerche vi assicureranno qualche altra ora di gioco, che non è certo da buttar via! Anche i famosi blocchi TNT e Nitro vi impegneranno a fondo e garantiranno maggiore profondità al titolo. Nel vostro compito vi verranno in aiuto le opzioni di salvataggio e i diversi Checkpoint sparsi nei livelli, ma per battere definitivamente Cortex dovrete giocare da veri geni! La musica e gli effetti sonori sono buoni ma, lo ripeto, è nella grafica che questo gioco è veramente stupefacente, e nei fantastici dettagli. Ne volete una prova divertente? Interrompete il gioco per qualche minuto e vedrete che lo stesso Crash accenderà il suo GBA personale e inizierà a giocare! Meraviglioso.

ROMPERE GLI SCHEMI

Alcuni non saranno contenti della linearità dei livelli di Crash, ma ci sono in serbo un paio di sorprese. Senza dubbio la prima vera sorpresa è la carica dell'Orso Polare che appare in mezzo alla strada in ogni livello sui ghiacci. Cadrete in un buco e vi ritroverete sulla schiena del cucciolo dell'orso a dorso del quale fuggirete verso l'uscita, rincorsi da Mamma Orsa. Cancelli elettrici e Nitro sono solo alcuni degli ostacoli che vi si presenteranno e neanche i vari bonus preserveranno la vostra messa in piega all'ultima moda. Poi c'è l'incubo nel quadro aereo, il quale è di per sè un livello. Insomma il nostro povero Crash dovrà affrontare ogni sorta di prova per neutralizzare l'ira di Cortex E voi siete pronti?











VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Vivendi Universal/ Vicarious Vision
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform
Giocatori:	1

PRO

- Grafica e ambientazioni eccezionali.
- Crash Bandicoot per la prima volta su una console Nintendo.

CONTRO

- In alcuni punti sembra di aver già visto tutto.
- Si finisce abbastanza in fretta.

ALTERNATIVA

SPYRO: SEASON OF ICE. (UNIVERSAL INTERACTIVE)
Un grandissimo platform con fantastici dettagli e giocabilità alle stelle!



GRAFICA 9
Eccellente, ricca di dettagli e di splendide ambientazioni. Crash è in 2D.

SONORO 8
Effetti e musiche tipiche di un platform degno di questo nome.

GIOCABILITÀ 8
Non sarà Mario o Sonic, ma il simpatico Crash sa tenerci incollati alla console!

LONGEVITÀ 7
Un giocatore esperto lo finirà in fretta, ma ci sono extra da sbloccare.

VOTO FINALE

8,5

Crash Bandicoot sul GBA è una gioia per gli occhi!



Seconda opinione

UN PLATFORM CLASSICO

Quest'ultima avventura di Crash è molto ben realizzata e adatta al GBA. I suoi punti di forza stanno nella grafica e nella giocabilità, ma a volte il suo look appare un po' troppo datato. Io però ne vorrei ancora. Voi che ne dite?

CRASH, CRASH, CRASH

Pensate solo a quanto ci saremmo divertiti di meno se non ci fosse stata l'americana Naughty Dog! Infatti fu proprio questa casa di videogame che creò e lanciò nel 1994 il personaggio di Crash Bandicoot. Due anni dopo,con la nascita del primo Crash in 3D, si assistette ad un vero fenomeno che a sua volta ispirò altri due ulteriori titoli per PSX. La Sony non volle mai considerare Crash come la sua mascotte, ma, con l'uscita di *Crash Team Racing* e *Crash Bash*, ci resta difficile crederlo. Ora, tenendo conto di *Crash XS* e del titolo per PS2 L'ira di Cortex, siamo convinti che parleremo ancora molto del simpatico marsupiale. Per maggiori informazioni, collegatevi al sito www.naughtydog.com... dovrebbe essere aggiornato!!

IMPERDIBILE







Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear



SIETE PRONTI A COMBATTERE LA VOSTRA PERSONALE BATTAGLIA CONTRO IL TERRORISMO?

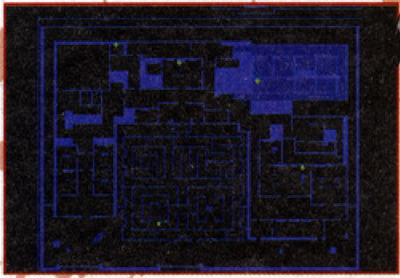
Recensione di Cataclisma

Per quelli di voi che non hanno familiarità con la serie "Rainbow Six", spiego subito che si tratta di un gioco basato sull'omonimo libro di Tom Clancy, e incentrato su una forza multinazionale speciale anti terrorismo chiamata Rainbow, che ha il compito di annientare le organizzazioni terroristiche di tutto il mondo. *Rainbow Six* apparve sul GBC come conversione di un titolo PC di successo. Quest'ultimo aveva a sua volta un'espansione intitolata *Rogue Spear*, che oggi ritroviamo sul GBA. Tutto chiaro? Bene! Andiamo avanti.

Fondamentalmente, *Rainbow Six: Rogue Spear* è un arcade strategico nel quale si prende il controllo di una piccola forza speciale (in tutto 4 elementi) e si parte per la missione: eliminare i terroristi, salvare gli eventuali ostaggi e in generale combattere i malvagi. Il gioco evolve in due diverse fasi: la fase di preparazione e quella d'azione. Nella prima parte sceglierete il vostro team e lo equipaggerete in base ai parametri della missione, dopodiché potrete iniziare il gioco. Forse in principio vi potrà ricordare Cannon Fodder, ma vi basteranno pochi minuti di gioco per rendervi conto delle diversità tra i due titoli. Dovrete prestare molta attenzione a ogni particolare, perché il minimo errore può costare la vita a un compagno di squadra. Con i pulsanti comanderete il vostro team e svilupperete la tattica di gioco. Troppo laborioso? No. Una volta iniziato vedrete che tutto vi sembrerà più chiaro e riuscirete a togliere di mezzo i terroristi, disinnescare bombe e salvare persone innocenti. E questo in modalità singola, mentre collegando i GBA con altri tre amici diverrete un team disciplinato ed efficiente! Certo, forse non è un titolo adatto a tutti, ma è sicuramente appassionante, e assolutamente imperdibile per i fan del genere.



La squadra è appostata. Uno dei vostri uomini starà di guardia mentre gli altri agiscono.



In Rogue Spear la mappa è una parte vitale del gioco. Lì sono segnati tutti gli obiettivi.

IL VESTITO ADATTO...

Quando sceglierete il team, dovrete tenere conto anche dell'abbigliamento che fornirete ai vostri uomini, e non per bellezza, bensì perché dovrete considerare il luogo e il tipo di combattimento che la squadra dovrà affrontare. Così, nel deserto sceglierete divise mimetiche color sabbia, cosa che non farete se dovrete combattere tra i ghiacci!



UN GRUPPO VINCENTE

La selezione degli elementi della squadra è uno degli aspetti più importanti del gioco: sono proprio gli uomini scelti bene che determineranno la riuscita della missione. Ci sono quattro categorie tra cui scegliere: assaltatori, demolitori, ricognitori e cecchini. Ciascuno ha armi, conoscenze e abilità diverse, che potrete sfruttare nelle diverse missioni. È chiaro che, se sarà il caso di usare la forza bruta, demolitori e assaltatori faranno per voi, mentre ricognitori e cecchini saranno il massimo nelle azioni in copertura.

Seconda opinione



UN MANIPOLO DI EROI...

Ecco un nuovo piccolo gioiello per il GBA! Chi avrebbe mai immaginato che un gioco della serie "Rainbow Six" potesse essere così bello su una console portatile... eppure è così, e se ve la sentite, affrontate queste affascinanti missioni. Non vi faranno più pensare ad altro!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Ubi Soft / Red Storm
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Strategia
Giocatori:	1-4

PRO

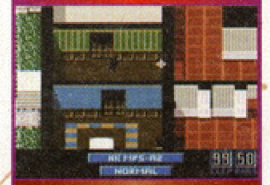
- Ottimo remake dell'omonimo per PC.
- 15 differenti missioni.
- Splendidi dettagli.

CONTRO

- La fase di preparazione alle missioni è troppo complicata.
- Il gioco può risultare ostico a chi non ha mai provato titoli di questo tipo.

ALTERNATIVA

RAINBOW SIX
Il mitico gioco per GBC della stessa serie.



GRAFICA 8,5
Ottima, soprattutto nei dettagli.

SONORO 9
Capace di creare proprio l'atmosfera che ci vuole.

GIOCABILITÀ 9
Controllare la squadra con i pochi tasti del GBA è sorprendentemente semplice.

LONGEVITÀ 8,5
15 missioni sono abbastanza.

VOTO FINALE

9

Un gran bel lavoro che ha portato sul GBA le stesse sensazioni del gioco per PC!

IMPERDIBILE

Tony Hawk's Pro Skater 3

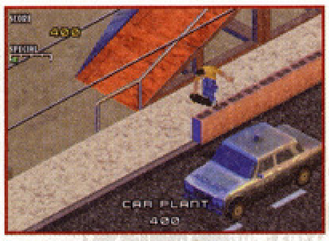
NON PENSAVAMO CHE FOSSE POSSIBILE REALIZZARE UN TITOLO MIGLIORE DI *TONY HAWK'S PRO SKATER 2*... MA INVECE È SUCCESSO!



Recensione di Duke

Secondo voi, quale nome viene in mente a qualsiasi giocatore, quando pensa allo skateboard? Facile... Tony Hawk! E ovviamente, il mitico campione ha conquistato anche il GBA, come ben sappiamo. *Tony Hawk's Pro Skater 2* era un vero capolavoro, e pensavamo che difficilmente sarebbe stato superato... ma la Activision ha davvero fatto un miracolo, regalandoci un seguito a prova di bomba!

Per essere onesti, non ci aspettavamo enormi migliorie dal terzo capitolo della serie sulla mini console Nintendo. E invece, ogni aspetto del gioco è stato realizzato con cura e bravura ancora maggiore! I cartelli, le auto, gli sfondi, perfino i visi degli skater sono dettagliatissimi, mentre il livello di definizione è davvero incredibile. Inoltre, c'è una sezione tutta nuova e davvero piacevole, quella che vi permetterà di creare il vostro atleta personalizzato! Noi ci siamo divertiti un mondo a realizzarlo secondo i nostri desideri più sfrenati, ma se volete mettervi nei panni di un personaggio già esistente, potete scegliere fra ben 13 famosissimi skater. Si tratta di professionisti dello skateboard che sicuramente non vi deluderanno. L'attuale sistema di gioco è stato incrementato di un'aggiunta: il Revert. Dopo aver eseguito un volteggio, potete usare il Revert per girarvi e continuare direttamente con altre acrobazie. Quanto alle opzioni di gioco, potrete accedere alla modalità Carriera anche col vostro skater personalizzato, e la modalità Multigiocatore è stata ampliata (compreso il fatto di poter giocare in quattro con una sola cartuccia!). Potrete cimentarvi in Free Skate, Trick Attack, King of the Hill, Tag, e il cosiddetto Horse, in cui vi sfiderete con gli amici in modo molto divertente. Il gioco è una meraviglia. Se avete apprezzato il precedente titolo dedicato a Tony Hawk, amerete anche questo. Se invece non vi siete mai cimentati con questo genere di gioco, lo troverete facile ma divertente... Insomma il migliore sul mercato!

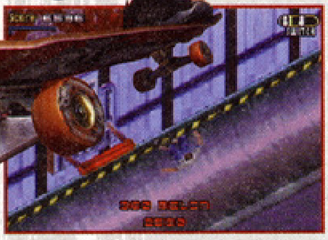










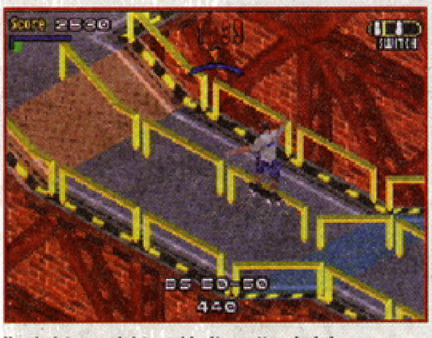




Meglio evitare di fare una cosa del genere su uno skateboard vero, a meno che non vi chiamiate Tony Hawk...



Questo è il miglior gioco tascabile di skateboard che si sia mai visto!



Il grind è uno dei trucchi più spettacolari da imparare!

Seconda opinione



PROVATELO!

Anche se non vi siete mai interessati a questo genere di giochi, lo dovete provare a tutti i costi! Non sono un'amante dei giochi sportivi, eppure mi ha davvero appassionato! Sono certa che se inizierete a giocarci, sarete d'accordo con me! Per il GBA è un titolo grandioso!

CREA IL TUO SKATER

Uno dei nuovi aspetti più divertenti del gioco è la possibilità di creare un personaggio da zero. Dopo averlo realizzato, potrete recarvi al negozio per dotarlo di tutto il necessario: pantaloni, maglia, scarpe, e potrete anche selezionare la taglia e l'altezza dell'atleta. Effettivamente sullo schermo del GBA questi particolari non sono poi così evidenti, ma è comunque una bella idea.

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Activision/ Vicarious Vision
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport
Giocatori:	1-4

PRO

- Grafica assolutamente grandiosa
- Nuove modalità
- Si può creare un personaggio

CONTRO

- Forse non troppo originale

ALTERNATIVA

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (ACTIVISION)

Meno giocatori, meno trucchi, meno opzioni... ma è comunque ottimo!



GRAFICA 9,5

Eccellente! Riesce addirittura a migliorare quella del titolo precedente, già ottima!

SONORO 7,5

Forse non è davvero il massimo, ma è comunque piacevole e adeguato.

GIOCABILITÀ 9

Vi divertirete come non mai, una volta che vi sarete abituati alle angolazioni della telecamera.

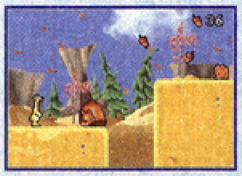
LONGEVITÀ 9

Tra Carriera e Multiplayer, avrete moltissime cose da fare!

VOTO FINALE

9,5

Un'esperienza da vivere assolutamente!








L'Era Glaciale

DAL FILM D'ANIMAZIONE CAMPIONE D'INCASSI A UN TIEPIDISSIMO GIOCO PER GBA IL PASSO È BREVE, COME AL SOLITO.

L'*Era Glaciale* è stato uno dei film d'animazione di maggior successo degli ultimi anni, perciò non ci stupisce affatto che una casa di software si sia subito accaparrata i diritti per farne un videogioco. La trama è quella del film: Manfred il mammut e Sid il bradipo devono prendersi cura del cucciolo di uomo Roshan per ricondurlo dal suo papà. Peccato che neppure questo titolo sia sfuggito alla dura legge che lega cartoni animati e videogiochi. Qual è questa legge, quasi mai smentita? A lungometraggio animato di valore corrisponde solitamente un gioco mediocre.

La storia narrata nel film è stata riepilogata in dieci livelli di gioco platform, nei quali principalmente avrete il controllo di Manny, sul dorso del quale è comodamente adagiato il bimbo da salvare. Le ghiande che vedrete sullo schermo sono di vitale importanza, in quanto indicano le vostre condizioni di salute. Perderle tutte significa guadagnare un Game Over, e dovrete ricominciare dal principio o dal punto di salvataggio più vicino. Potrete poi trovare delle gigantesche nocciole che vi faranno da munizioni. Verranno usate da Manny per distruggere i nemici, che saranno di solito piccoli, vista la stazza dell'elefantone, ma talvolta anche decisamente grossi, come il rinoceronte (preso direttamente dal film) che vi troverete sulla strada. Alla fine di ogni livello c'è poi da affrontare un ultimo cattivone di turno, tra cui leoni delle caverne, tartarughe giganti o temibili serpenti. In altri punti del gioco, invece, controllerete Sid. È stato detto che il GBA è la migliore console al mondo per i platform, ma *L'Era Glaciale* è al suo livello? Cosa vi devo dire... dal mio punto di vista, che vi sia piaciuto o no il film, trovo che questo gioco non sia per niente bello! E con questo non voglio offendere i miei lontani cugini (in specie il mitico roditore del film, quel poveraccio che lottava per una misera ghianda...), ma il gioco è corto, facile, noioso e del tutto scontato! Fra tutti i platform che oggi ci vengono proposti sul GBA, questo sarebbe decisamente la mia ultima scelta. Sono spiacente per i fan del film, che potrebbero comunque acclamare questo titolo, ma provate anche voi a giocare a *Super Mario 2* e vedrete cosa vuol dire divertirsi davvero! La prima cosa che colpisce è la scarsa qualità grafica: i movimenti dei personaggi sono limitati, gli effetti sono brutti e le potenzialità del GBA non sono affatto sfruttate. I livelli, poi, sono troppo semplici. Mi sforzo di trovare qualcosa di positivo nel gioco ma proprio non ci riesco. Alcuni platform per GBA sono veramente ispirati... ma questo non è uno di loro.



Seconda opinione



RIDATEMI MARIO!

Per me, si sa, nessun gioco ha segreti, e tendo a giocarmeli tutti, ma ragazzi... qui si esagera! Questo non è proprio un gioco al livello delle potenzialità del GBA, e la nostra console portatile preferita dovrebbe sentirsi oltraggiata di far girare sul suo schermo un titolo del genere!!!



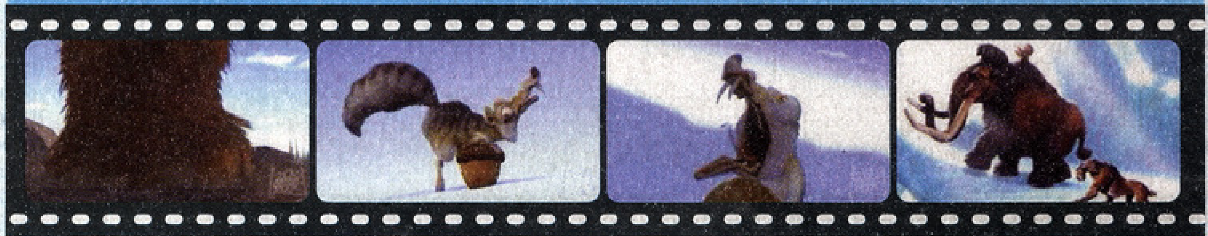
Manny fa esattamente tutti i classici salti da platform. Niente di più.



Le ghiande sono importanti, anzi vitali. Non lasciatevele scappare.

MOLTO MEGLIO IL FILM!

Lera glaciale è un film d'animazione in Computer Grafica realizzato da una casa diversa dalla Disney/Pixar ed è veramente molto bello e soprattutto esilarante! È ambientato nell'era glaciale e ha per protagonisti Manny il mammut, Sid il bradipo, Diego la tigre dai denti a sciabola e un bimbo (Roshan) che i tre tentano di riunire alla famiglia. È un film per un pubblico giovane, ma l'umorismo travolgente di Sid e le gag di un povero roditore del tutto esterno al gruppo, che compare di tanto in tanto nella storia con le sue assurde vicissitudini, lo rendono un prodotto estremamente godibile anche per i "grandi". Il suo successo in tutto il mondo è stato enorme, soprattutto considerando che non ha alle spalle una casa potente come la Disney!



VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Ubi Soft
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Platform
Giocatori:	1

PRO

- Fedele alla trama del film.

CONTRO

- Scontato e noioso.
- Grafica non degna del GBA.
- La solita operazione commerciale che segue il film di successo.

ALTERNATIVA

KLONOA 2 (NAMCO)

Un gioco sorprendente, e soprattutto divertente.



GRAFICA 5

Definirlo un gioco per Advance è un errore di scrittura!

SONORO 4

Decisamente inutile.

GIOCABILITÀ 4,5

Si nota subito la scarsa fluidità dei movimenti, e poi i personaggi hanno movimenti limitatissimi.

LONGEVITÀ 5

Dieci livelli non sono molti, ma non pensiamo che arriverete mai a finirli. Vi stancherete prima.

VOTO FINALE

4,5

Un platform mediocre e niente affatto divertente!

The Scorpion King: The Sword of Osiris

L'AVVENTURA DEL RE SCORPIONE PER GBA... UN CONCENTRATO DI AZIONE E AVVENTURA!

Non so se avete visto *Il Re Scorpione*... una storia piena di azione scatenata ed effetti speciali che aveva tutte le carte in regola per far passare agli spettatori una serata divertente, senza pretendere troppo. Ora, il prequel di *La Mummia 2* è diventato un gioco per GBA. Scopriamo se vale la pena di procurarsi questo titolo, che , pur tratto dal film, ha la sua trama originale e parecchi buoni spunti per divertire.

Nel gioco, dovrete farvi strada tra scheletri e mostri di vario genere, saltando e arrampicandovi in giro, come in ogni platform d'avventura che si rispetti. Ambientato nel deserto dell'antico Egitto, il gioco trae spunto direttamente dai personaggi del film, sviluppando però una sua trama originale. Chi ha visto il lungometraggio riconoscerà e apprezzerà molti particolari, ma il gioco promette di riservare alcune sorprese e nuove emozioni... Gli sviluppatori hanno cercato di inserire trappole e trabocchetti adeguati, come templi che crollano o vengono inondati, tempeste di sabbia e così via. Bisogna dire che, con tutte queste trovate d'atmosfera, il gioco risulta piacevole. Troverete poi pareti da scalare, cattivi da levare di mezzo, trappole nelle quali cadere (oops!)... Certo, magari non sarà il massimo dell'originalità... Ma il problema non è esattamente questo. I possessori di GBA si aspettano dai giochi che acquistano un certo standard elevato che giustifichi la presenza di quei titoli sulla loro console portatile. Purtroppo, in questo caso potreste rimanere delusi. Tutto ciò che vi troverete a fare sarà saltare di livello in livello, uccidere i cattivi, evitare i trabocchetti e così via. I nemici diventeranno più forti e le prove più dure da superare. Tutto qui. In alcuni livelli sono state inserite delle varianti ai soliti ostacoli, come tempeste di sabbia, impetuosi corsi d'acqua e insidiosissime sabbie mobili. Tuttavia, forse un po' di immaginazione in più non sarebbe stata inopportuna! Detto questo, bisogna ammettere comunque che *The Scorpion King* non è affatto male. La grafica in alcune occasioni è impressionante: vi basterà vedere il realismo delle tempeste di sabbia che si scatenano sullo sfondo per rendervene conto! E poi, nel suo genere, questo gioco è un lavoro ben fatto. Ci sono titoli peggiori in giro, e sono sicuro che i fan del film saranno comunque contenti di entrare nei panni (e nei muscoli) del loro eroe The Rock. Per tutti gli altri, consiglio di provarlo in affitto prima di decidere se averlo o meno.



Recensione di Lo Spaccone

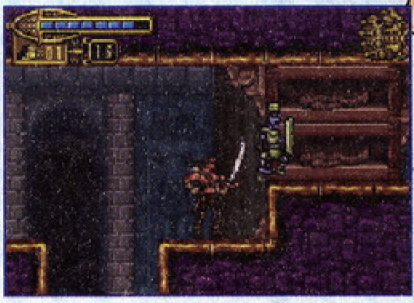


Pugni e colpi di spada... così è abituato The Rock.



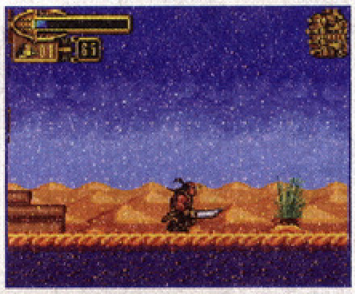
Vi sfidiamo a trovare qualcosa che non avete già visto in qualche altro gioco!

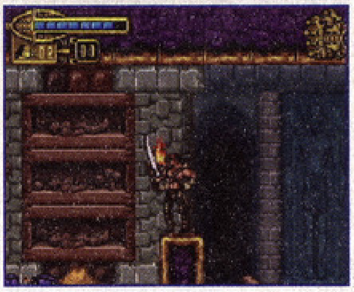




SI VA CONTROVENTO

Gli ideatori hanno inserito alcuni particolari nel gioco per renderlo diverso. Uno di questi è il vento del deserto. In alcuni livelli la tempesta di sabbia si alza all'improvviso, impedendovi di andare avanti e costringendovi ad arretrare. Questa variabile avrebbe potuto creare intriganti situazioni in vari momenti del gioco, ad esempio nei combattimenti, ma purtroppo non è così. In definitiva, il vento diventa un semplice ostacolo come tanti altri. Peccato!







Seconda opinione

POTEVA FUNZIONARE MEGLIO

Avrete anche la forza di The Rock dalla vostra parte, ma la velocità spesso è molto più importante... A me *The Scorpion King: The Sword of Osiris* non è dispiaciuto, ma ci sono anche dei difetti molto seccanti, come la mancanza di punti di salvataggio all'interno dei livelli, e si deve ripartire dall'inizio del livello ogni volta che si muore!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Vivendi /Wayforward Tech
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Avv./Platform
Giocatori:	1

PRO

- Grafica e ambientazioni buone
- Azione a non finire

CONTRO

- Scarsa originalità
- Niente punti di salvataggio all'interno dei livelli

ALTERNATIVA

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON (KONAMI)

Un'eccellente avventura che qualsiasi possessore di GBA dovrebbe avere (anche se lo schermo è buio...)



GRAFICA 7

Alcuni accorgimenti sono davvero speciali, ma per il resto è nella media.

SONORO 7

Niente di speciale, ma le musiche sono molto d'atmosfera.

GIOCABILITÀ 7,5

Il gioco è divertente e piacevole, anche se i livelli vanno completati in una volta sola.

LONGEVITÀ 7,5

Il gioco è piuttosto lungo. Armatevi di pazienza.

VOTO FINALE

7,5

Niente male, ma si poteva fare molto di più!









Shaun Palmer Pro Snowboarder

SHAUN PALMER ARRIVA SUL GBC... SIETE PRONTI A DIVENTARE I SIGNORI DELLA NEVE?

Shaun Palmer, il grande campione americano di snowboard, famoso anche per aver dato il suo nome a una serie di videogiochi, ha già fatto il suo debutto su GBA, facendoci avventurare su pendii ghiacciati e incredibili nevi perenni. Ora Shaun appare anche su Game Boy Color, e, ragazzi... ci sarà da divertirsi!

Certo, il Game Boy Color non può sperare di competere, quanto a potenza e caratteristiche tecniche, con il suo meraviglioso successore, ma la Activision ha fatto un buon lavoro, garantendoci un gioco divertente e appassionante, che comprende tutti gli elementi capaci di rendere grande un titolo di sport estremo. Potrete prendere il controllo del campione che dà il nome al gioco, oppure di altri tre famosi snowboarder di fama mondiale, e lanciarvi giù per spericolate discese, tentando il tutto per tutto per realizzare le acrobazie più spettacolari e guadagnare punti e medaglie. Inutile dire che ogni atleta ha le sue speciali caratteristiche e abilità che lo renderanno più adatto ad alcune gare piuttosto che ad altre: dovrete trovare quello che vi soddisfa di più.

Il gioco funziona veramente bene per quanto riguarda controlli e giocabilità e anche la grafica sfrutta al massimo le potenzialità del vecchio portatile di casa Nintendo, con moltissimi colori brillanti e azioni rapide e precise. Avrete una serie di obiettivi da completare in ogni livello di gioco, un po' come nei giochi di skateboard sul modello della serie dedicata a *Tony Hawk*. Naturalmente, a differenza di questi ultimi, vi troverete a scivolare sempre in discesa, perciò non vi sarà permesso scorrazzare liberamente nel livello, ma questo aspetto non ne fa certo un brutto gioco. Tutto sommato, se non avete ancora un GBA, questo è un gioco davvero stupefacente, che vi aiuterà a mantenere in vita il vostro vecchio Game Boy Color.



Seconda opinione

NON MI PIACE NEMMENO UN PO'

Secondo me, ogni singolo gioco di sport estremi al mondo è sempre stato mortalmente noioso. Immagino che chiunque apprezzi il genere gradirà molto quest'ultimo titolo, ma io personalmente preferirei perdere tutti i denti piuttosto che giocarlo ancora, per quanto mi sono annoiato! Chi la pensa come me sui giochi di sport estremi dovrà assolutamente starne alla larga.



Ecco uno dei campioni di cui potrete prendere il controllo in questo gioco.

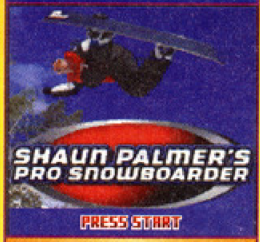
SHAUN PALMER, IL CAMPIONE

Shaun Palmer ha quasi 34 anni (è nato a San Diego, USA, nel 1968) e ha iniziato la sua carriera da snowboarder nel lontano 1982, quando aveva appena 14 anni. È uno dei più grandi campioni al mondo di questa esaltante disciplina, ed è tra i migliori in tutte le specialità dello snowboard, anche se eccelle soprattutto nel Boardercross. Si dice che sia un atleta dalle abilità incredibili, capace di diventare il migliore in qualsiasi sport che voglia intraprendere, e può contare al suo attivo moltissime vittorie, dall'inizio della sua carriera a oggi! Ha una sua società che costruisce tavole da snowboard e un suo team personale, e ha prestato il suo nome a moltissimi videogiochi dedicati allo sport che lo ha reso famoso.





VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	Activision
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport
Giocatori:	1

PRO

- Grafica brillante e colorata e un gran numero di piste.
- Facile da controllare con un'infinità di acrobazie speciali.

CONTRO

- In alcuni punti può essere veramente difficile.
- Non ci sono opzioni multigiocatore.

ALTERNATIVA

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (ACTIVISION)
Un capolavoro per GBA. Trasparente come il cristallo e gremito di grandiose acrobazie.



GRAFICA 8
Velocità e colori brillanti sono i punti di forza di questo gioco.

SONORO 7
Melodie niente male, adeguate all'azione che si svolge sullo schermo.

GIOCABILITÀ 8
Il gioco è semplice da controllare e ci sono tonnellate di acrobazie diverse da eseguire.

LONGEVITÀ 9
Un'infinità di pendii innevati per testare le vostre abilità di snowboarder.

VOTO FINALE

8,5

Un grande gioco di snowboard per chi non ha il GBA.

Fila Decathlon

TENETEVI PRONTI PER AFFRONTARE GLI ATLETI PIÙ FORTI DEL MONDO... E A BATTERLI CON LA FORZA DI UN DITO!



Il decatlon è forse il più faticoso e impegnativo degli sport atletici moderni nessuno escluso. Gli atleti devono, in soli due giorni di competizione, guadagnare punti in ciascuna delle 10 discipline in cui si cimentano. Il concorrente con il maggior punteggio vince la medaglia d'oro. In passato, molti giochi si sono ispirati al decathlon, da *Track and Field* a *Hyper Sport*. E ora, anche il GBA ha il suo titolo su questa massacrante prova di resistenza!

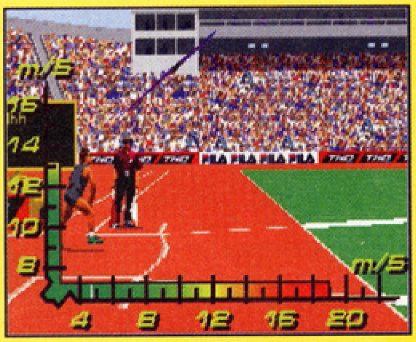
Principalmente, il gioco consiste in dieci prove da affrontare col vostro atleta. E, come insegna la tradizione di questo genere di giochi, la vittoria andrà a chi riesce a schiacciare i pulsanti il più velocemente possibile! Considerato che a ciascun pulsante corrisponde un passo dell'atleta, capirete il motivo di questo tipo di giocabilità! Naturalmente, più si va avanti nelle discipline e più diventa importante il cronometro, perciò dovrete essere molto veloci per poter accedere alle più alte posizioni. Insomma, proprio come i veri atleti di questo sport, dovrete allenarvi e sudare molto per coronare i vostri sogni di gloria! Le modalità di gioco sono fondamentalmente due: una di allenamento e una di gare vere e proprie. Così, potrete scegliere se affrontare singolarmente le diverse discipline o cimentarvi in una vera competizione contro altri atleti a livello nazionale oppure Olimpico. Per avere qualche possibilità, dovrete fare molta pratica e allenarvi in ciascuna specialità: infatti solo ripetendo i percorsi più volte potrete migliorare i vostri record e sperare di arrivare alla medaglia d'oro! Ma sarà un piacere affrontare la vostra avventura olimpica con una grafica come quella del gioco, chiara e brillante, con eccellenti animazioni e atleti che sembrano veri nei loro movimenti. Tutte le discipline richiedono una sola combinazione di tasti per giocare e la competizione è dura perché tutti gli avversari daranno sempre il massimo delle proprie capacità. Ma la vera bellezza di Fila Decathlon si apprezza giocando con gli amici, dove avrete la possibilità di dimostrare la vostra abilità e velocità d'azione. È un titolo che vi divertirà, ma che metterà a dura prova la resistenza delle vostre dita.



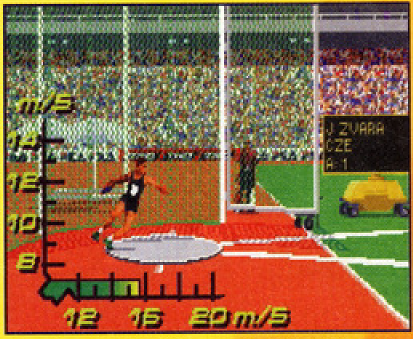








Non importa quanto vi possiate allenare... non riuscirete mai a colpire il pubblico col giavellotto!



I movimenti degli atleti sono davvero spettacolari!



Il salto con l'asta richiederà molta pratica per battere ogni record.



Gli atleti avversari daranno sempre il meglio... siete stati avvertiti!

Seconda opinione



Ohi, le mie povere dita! Che male... E perché tanto dolore? Per guadagnare un centimetro in più nel salto in lungo! È incredibile pensare che alcuni non possano fare a meno di questo tipo di giochi, io non li ho mai sopportati fin dai vecchi tempi di *Summer Games* per Commodore 64! Io preferisco decisamente i titoli più "comodi"!

VERDETTO FINALE



Chi l'ha fatto?	THQ
Quando esce?	È già uscito
Di che si tratta?	Sport
Giocatori:	1-4

PRO

- Magnifico per giocare in compagnia
- Stupende animazioni
- Grafica chiara e pulita

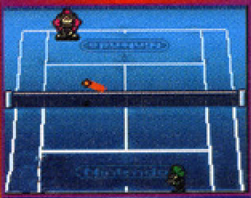
CONTRO

- ricorda troppo i vecchi giochi di quel tipo
- non si fa altro che premere i pulsanti fino a distruggersi le dita!

ALTERNATIVA

MARIO TENNIS (NINTENDO)

Gioco di gran qualità per GBC anzi, un titolo decisamente splendido!



GRAFICA 8

È bella, chiara, piena di colori e con animazioni stupende. Potenza del GBA!

SONORO 8

Un po' sul modello di *Momenti di Gloria*... perfetto per gli aspiranti campioni olimpici!

GIOCABILITÀ 6,5

Bella in modalità singola, ma ottima in multigiocatore. Peccato che si tratti solo di premere sempre gli stessi tasti!

LONGEVITÀ 7

Occorre un po' di tempo per diventare campioni nelle 10 discipline

VOTO FINALE

7,5

Un gioco di sport che vi darà parecchio filo da torcere.

FINALMENTE ARRIVA NELLE EDICOLE
LA RIVISTA UFFICIALE PLAYSTATION 2
CHE STAVATE ASPETTANDO!
DALLA PLAY PRESS PUBLISHING
UN MAGAZINE FATTO DA VIDEOGIOCATORI
PER VIDEOGIOCATORI.

PlayStation® 2

Magazine Ufficiale

Tutta nuova - tutta diversa - pronta a darvi il massimo

in edicola dal 28 giugno a soli €8,90

(ma non dimenticate che voi avete anche il buono sconto...)







- Recensioni imparziali
- Anteprime aggressive
- Speciali sui giochi in fase di sviluppo
- Interviste esclusive
- Le ultime novità tecnologiche PS2
- Guide strategiche ai migliori giochi
- Un DVD che vi permette di provare le demo dei nuovi giochi in arrivo per PS2!
- ...E poi altre sorprese che non vi sveliamo perché in fondo siamo un po' bastardi!

THE LEGEND OF ZELDA: LA GUIDA



Dopo la guida a *Oracle of Seasons*, Stellina ha ovviamente deciso di aiutarvi a risolvere anche l'altro capitolo dell'ultima splendida avventura di Link su Game Boy Color. In questa prima parte della strategia di *Oracle of Ages* affronteremo nuovi e antichi nemici e vivremo emozionanti avventure... Se siete pronti... andiamo !

La foresta del Tempo

Andate in direzione nord e troverete Impa che viene attaccata dagli Octoroks. Gli Octoroks scapperanno via e voi potrete parlare un momento con Impa. Dopo la conversazione si unirà a voi.
Salite in alto e poi andate a sinistra. Dopo aver parlato con Impa, dirigetevi verso le pietre sulle quali troverete il simbolo del triangolo, e premete su di esso a sinistra o a destra per liberare il percorso.
Dirigetevi in alto per raggiungere Nayru. Parlate con ciascuna delle creature che lo circondano una per una, poi parlate di nuovo con l'orso per farlo muovere. Superate l'orso per godervi una simpatica scenetta con protagonisti Nayru e Link.
Alla fine della scena, al momento dell'inizio della prova, Impa vi darà una spada e vi suggerirà di far visita al Maku Tree a Lynna City.
A questo punto scendete verso il basso. Tagliate via i cespugli e gli arbusti che intralciano la vostra strada con la vostra nuova spada e andate di nuovo verso la sinistra dello schermo.

Alla ricerca degli Spiriti Eterni

Lynna City

Benvenuti a Lynna City. Visitate i negozi e controllate la merce esposta. Potete spendere un po' del vostro tempo nella Foresta del Tempo oppure nel villaggio tagliando cespugli per guadagnare Rupie per lo Scudo di legno, ma non è necessario. È meglio attendere il momento giusto per occuparsi dello Scudo. Assicuratevi una sosta presso il negozio di gioielli di Vasu per prendere la Custodia dell'Anello. Esplorate il resto della città se vi fa piacere. Quando siete pronti, andate verso l'alto, cioè verso l'inizio della via dei negozi, ed entrate nella caverna.



Il Percorso di Maku

Non è proprio un dungeon, ma è utile per allenarvi a ciò che verrà dopo. Parlate con l'albero Maku, e lo vedrete sparire all'improvviso. Sembra che sia accaduto qualcosa nel passato! Ora dirigetevi verso destra. Parlate con Ralph e attraversate il portale per andare nel Passato. Una volta tornati indietro nel tempo, scendete e poi andate verso sinistra.
Benvenuti al villaggio di Lynna. Scendete e poi dirigetevi a sinistra. Ora andate verso il basso.

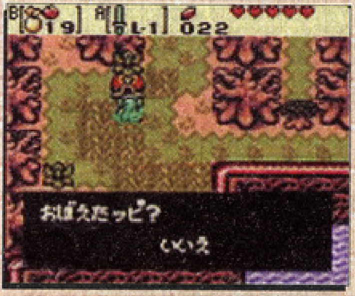
Le Torri Nere

Andate in basso e poi destra. Parlate con il Minatore che si trova lì per vedere un'altra breve scenetta. Alla fine egli si toglierà dalla strada completamente per lasciarvi passare. Andate in alto e attraversate la porta sullo schermo successivo.
Ora siete dentro le Torri Nere. Andate a destra nella stanza successiva e alla fine dirigetevi a sinistra oltre la stanza accanto. Da qui dirigetevi a sinistra e poi in basso, e parlate con il Minatore color arancio.
La Pala ora è nelle vostre mani. Vedete quelle rocce alla destra del ragazzo che vi ha dato la pala? Potete usarla per romperle! Ora che avete preso ciò di cui avevate bisogno, uscite dalle Torri Nere per la stessa strada percorsa per entrare, oppure usate la pala per eliminare i detriti che bloccano la strada e uscite.
Una volta fuori, scendete (prendete la Parte di Cuore), andate a sinistra, poi in alto e ritornate al villaggio di Lynna.

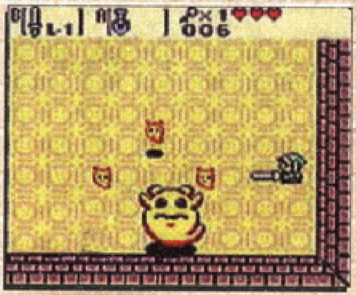


Il villaggio di Lynna

Una volta tornati nel villaggio di Lynna, usate la vostra nuova e utilissima Pala per scavare il terreno. Potreste trovare Cuori, Rupie (persino la rarissima Rupia Blu del valore di 100 Rupie), oppure... dei nemici. Cercate di scovare abbastanza Rupie per comprare uno Scudo quando tornate nel Presente. Dalla schermata che avevamo lasciato





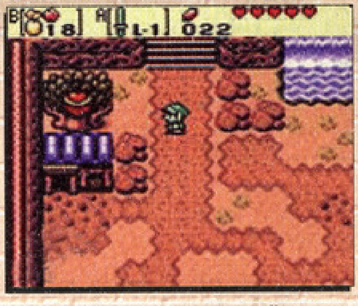


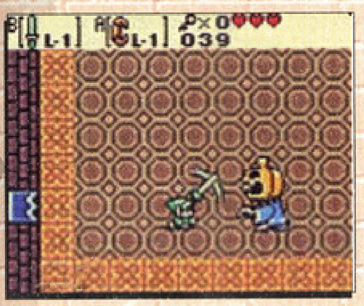


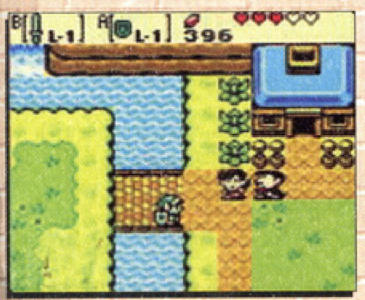


ORACLE OF AGES







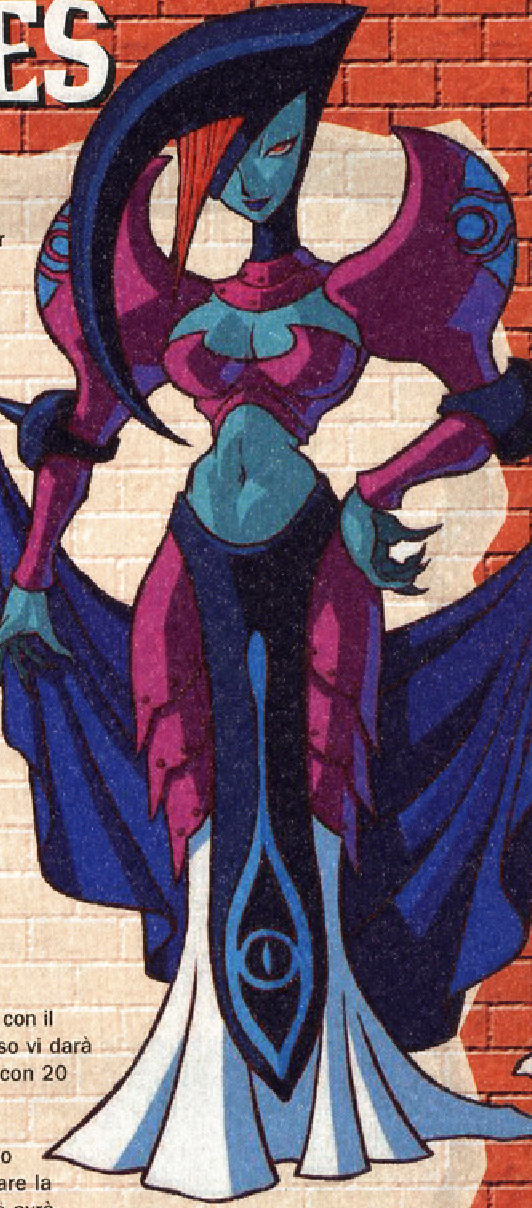




(uno schermo sopra le Torri Nere), andate avanti di uno e a destra per tre volte. Ora salite e raggiungerete la parte che rivela l'entrata al percorso di Maku. Usate di nuovo la Pala per togliere i detriti, poi entrate nel percorso.

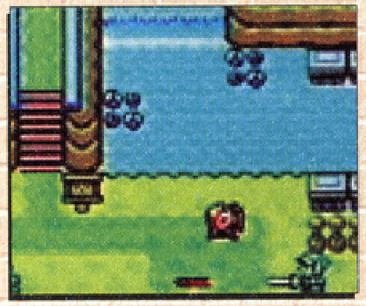
Il Percorso di Maku

Bene, questo è il vostro primo vero dungeon. Andate verso l'alto ed entrate nella stanza successiva. Premete il blocco per aprire la porta ed entrate. Ora dovete premere il blocco che si trova nel mezzo della stanza, verso destra, poi dovrete uccidere i tre Keese (i pipistrelli) che si trovano nella stanza. Dirigetevi ora verso l'alto e andate nella stanza successiva. Appena entrati, la porta si chiuderà alle vostre spalle. Ora uccidete i Mini-Gel per aprire le porte (loro non possono farvi del male). Andate su fino alla porta superiore. Premete il blocco sulla strada in alto. Dirigetevi a destra verso il sentiero più stretto (attenzione a non cadere nel fossato!) finché non incontrerete due blocchi. Spostate quello a sinistra verso sinistra e quello a destra verso destra, andate in alto e salite sull'interruttore. A questo punto, tornate indietro fino alla biforcazione nel sentiero e questa volta dirigetevi verso sinistra. Seguite il sentiero fino a raggiungere lo Scrigno con la Chiave Piccola. Tornate indietro alla prima stanza. Ora andate nell'angolo all'estrema sinistra e aprite la porta con la Chiave che ora avete. Vedrete due gruppi di blocchi. Per aprire la porta dovrete spingere il primo a sinistra, il secondo in alto e il terzo a sinistra, poi premete il pulsante e la porta si aprirà.
Uccidete immediatamente i due Stalfos nella stanza. Per prendere la Parte di Cuore, spingete in su il blocco più a sinistra, e premete il blocco che si trovava vicino al primo a sinistra. Ora spingete il blocco che sta da solo in qualunque direzione per aprire le porte, ed entrate in quella sulla destra.
Nella stanza successiva andate verso le scale per incontrare la nostra simpatica amica, Maku. Ora vedrete che Maku è stata attaccata dai Pig Warriors. Essi attaccheranno anche voi, ma non sarà difficile sconfiggerli. Ma occhio alle loro frecce! Toglieteli di mezzo e avrete anche salvato il Maku Tree. Così potrete ritornare nel Presente! Sembra che Link abbia una nuova fidanzata! Andate verso sud e attraversate il Portale del Tempo.

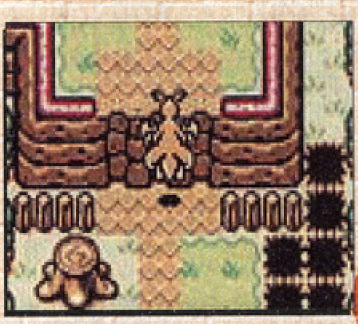


Lynna City e Sud di Lynna

Andate a Nord e parlate con il Maku Tree. Alla fine esso vi darà una sacchetta di Semi con 20 Semi Scintilla. Vi dirà anche che ha bisogno delle Essenze del Tempo per crescere e recuperare la memoria. Una volta che avrà tutte e otto le essenze, potrà produrre i suoi Semi che aiuteranno Link a sconfiggere Veran. Salite di una schermata ed equipaggiate la sacchetta dei Semi. Usate i Semi contro il piccolo albero sulla destra dello schermo per bruciarlo. Andate a destra e aprite lo Scrigno del Tesoro nella schermata successiva per ottenere la Rupia Blu, del valore di 30 Rupie! Tornate ora verso sinistra, poi verso il basso e acquistate lo Scudo nel negozio, se non lo avete già fatto. Uscite dal negozio e andate verso Sud. Usate la Spada per colpire l'albero e vedrete i semi rossi che cadono a terra. Utilizzate questo albero per fare scorta di Semi Scintilla, dei quali avrete gran bisogno. Ora tornate indietro e poi andate verso destra.







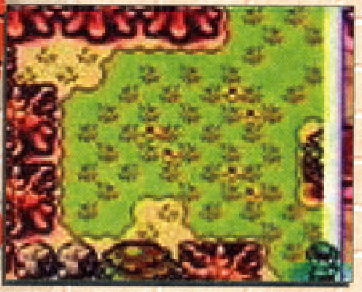


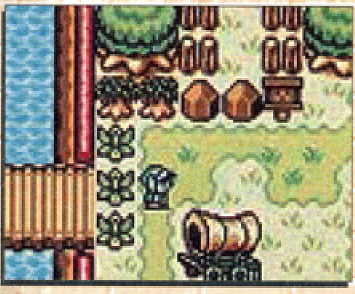
Foresta del Tempo

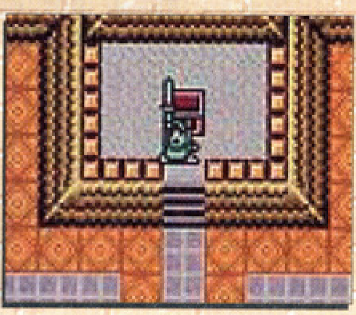
Andate una volta in alto, una a destra e una di nuovo in basso. Procuratevi i Semi Scintilla e bruciate il piccolo albero sulla destra dello schermo. Andate ancora a destra.

Il Cimitero di Yoll

Bruciate anche qui l'albero che trovate sullo schermo. Andate verso destra, poi verso il basso, poi a sinistra. Vedrete alcuni ragazzi che stanno giocando. Dovete sempre controllare le chiazze sul terreno in questa schermata, perché indicano il posto in cui dovrete piantare i Semi di Gasha che guadagnerete. Dopo che i ragazzi avranno parlato, andate verso il ponte del successivo quadro. Andate verso destra e bruciate l'albero sul fondo. Entrate nella scala



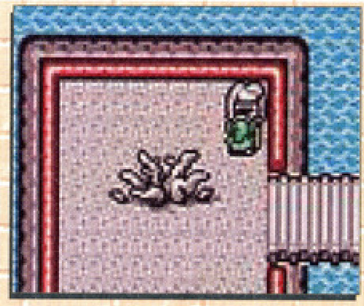




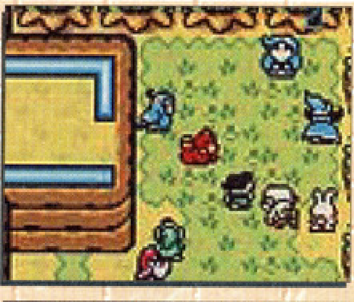
nascosta. Una volta dentro, andate leggermente verso destra, poi saltate e accendete la lanterna. Ora andate a destra e accendete anche le altre luci. Prendete al volo la chiave del Cimitero che sta cadendo giù e uscite.
Andate per due volte verso sinistra, una volta verso l'alto, poi verso destra e infine di nuovo verso l'alto. Aprite il cancello e andate a destra. Dirigendovi ora verso il basso, entrerete nel Livello 1, la Tomba degli Spiriti.

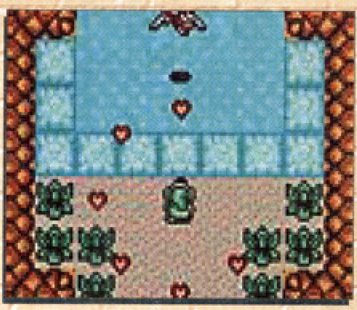
La Tomba degli Spiriti

Dirigetevi verso la prima stanza. La porta si chiuderà alle vostre spalle. Uccidete i tre Gels rossi per aprire le porte. Dirigetevi ora verso destra e premete il blocco al centro verso sinistra o verso destra per liberare il passaggio. Andate in alto verso la stanza successiva. Spingete il cubo tre volte per aprire la porta. Se volete andate verso sinistra e ritornate sui vostri passi fino a raggiungere la Mappa del Dungeon. Una volta fatto questo, ritornate nella stanza col cubo (e fate di nuovo il puzzle se tutto è tornato come prima). Adesso attraversate la porta a destra. Uccidete i 2 Stalfos e proseguite verso la stanza seguente. Uccidete i Ghini nella stanza per aprire le porte e ricevere la Chiave Piccola. Uscite attraverso la porta di sinistra. Andate nel mezzo della stanza e spingete verso sinistra il blocco che trovate. Se volete la bussola, tornate verso la porta dove avete trovato la Chiave Piccola e poi ritornate indietro e premete il blocco per ottenere il Cofanetto. Vedete quelle piante a sinistra del cofanetto? Bruciatele e attraversate la porta. Fatevi strada con la vostra spada attraverso le rocce. Uccidete i serpenti e salite sulla leva per far apparire il cofanetto. Aprite lo Scrigno e prendete l'Anello. Dirigetevi verso l'uscita di destra. Spingete il blocco verso destra e lasciate la stanza attraverso l'uscita superiore. Spingete il blocco più vicino a voi. Seguite il corridoio e aprite lo Scrigno per prendere la Chiave. Uscite dalla stanza dalla parte sinistra. Premete il blocco più in basso a sinistra e poi premete quello sopra di esso. Seguite il percorso e uscite attraverso l'apertura di destra. Seguite l'altro percorso e uscite attraverso la porta in alto. Ora premete i blocchi nel modo



seguente: quello al centro verso l'alto, il primo a sinistra verso sinistra, quello a destra verso destra, mentre i due più in alto vanno spinti verso l'alto. Tenendovi a destra, salite sull'interruttore e vedrete apparire una piattaforma. Tenetevi a sinistra, salite poi sull'interruttore che trovate per far comparire il cofanetto. Camminate sulla piattaforma e aprite lo Scrigno per prendere la Chiave, e



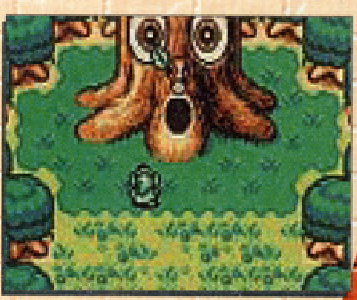


poi ritornate nella stanza con i due blocchi. Uscite, andate a sinistra e mettetevi sulla piattaforma. Quando questa vi solleva, salite sulla destra e premete il blocco che trovate lì. Andate in alto a destra della stanza e salite sull'interruttore. Aprite il cofanetto che appare e prendete i Semi Gasha. Andate in alto a sinistra nella stanza e saltate giù di nuovo sulla piattaforma. Uscite a sinistra. Tagliate i rami e utilizzate la Chiave Piccola per la porta in fondo. Passate attraverso di essa. Sconfiggete il Ghini Gigante e uscite a sinistra. Uccidete i due Moblin e aprite la porta in fondo. Spingete in alto a sinistra e in alto a destra i blocchi che trovate in basso. Poi spingete il blocco centrale verso destra e uscite di sotto. Uccidete i quattro Stalfos e dirigetevi verso l'uscita in alto a destra. Uccidete i due Stalfos e accendete le due lampade facendo così apparire le scale che dovrete scendere. Arrampicatevi sulla scala, tenetevi sulla destra, di nuovo salite le scale e camminando verso sinistra troverete il Bracciale del Potere. Uscite dal tunnel e scendete di una schermata. Indossate il Bracciale e portate i vasi in basso a sinistra della stanza. Prendete l'Anello dallo Scrigno e proseguite per la stanza successiva. Lasciate i vasi, uccidete gli Stalfos e prendete anche la Chiave Boss dal cofanetto. Attraversate la porta. State ora molto attenti al Wall Master che apparirà in questa stanza. Se vi afferra vi farà tornare all'ingresso del dungeon. State pronti ad affrontare il boss









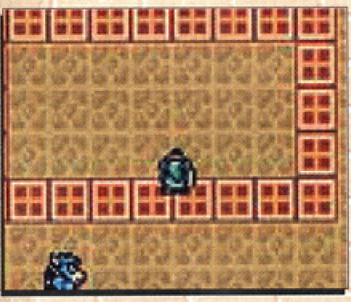


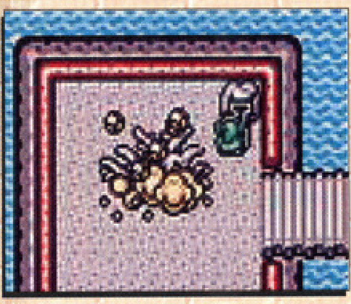


Pumpkin Head. Quando lo avrete sconfitto prendete la Custodia dei Cuori e uscite dalla parte superiore. Andate ancora verso nord e prendete lo Spirito Eterno.

Il Bosco Antico Cimitero di Yoll

A questo punto dovreste avere familiarità con questo terreno di gioco, così ora non vi darò istruzioni passo dopo passo. Uscite dal Cimitero (incontrate sulla strada Maple, piantate i Semi di Gasha, e prendete la Parte di Cuore), attraversate la Foresta del Tempo e tornate a Lynna City. Una volta qui, andate due schermate a sinistra rispetto a dove si trova il negozio, poi una volta in alto. Ora tenete la sinistra, poi in basso, ora di nuovo a sinistra.





Nuun Highland

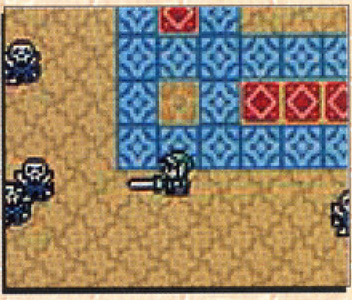
Prendete le pietre col vostro Bracciale del Potere, poi andate a sinistra fino alla schermata successiva. A sud entrerete nel Bosco delle Fate.

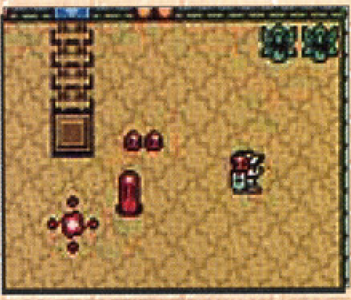
Il Bosco delle Fate

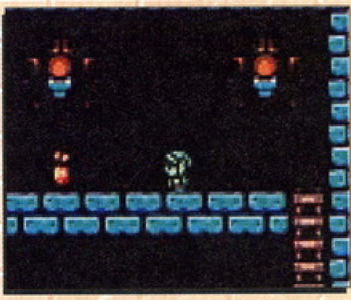
Per incontrare le fate dovrete andare a destra, in basso, a sinistra, in basso, di nuovo a sinistra e poi in alto. Esse si nasconderanno ai vostri occhi e voi dovrete trovarle. Fate molta attenzione a dove andate! Per trovare la prima fata, dovrete andare a destra, in basso ed eliminare dal vostro cammino tutti i rovi che vi intralciano. Andate in alto a sinistra per trovare il luogo dove tutte le fate vengono radunate una volta che le avete trovate. Andate di nuovo a sinistra. Per trovare la seconda fata tagliate altri rami. Andate a destra per ritornare alla base. Una volta lì andate in alto, in basso e di nuovo in alto. Alzate alcune pietre per trovare la terza e ultima fata. Le fate vi parleranno e toglieranno l'incantesimo dalla foresta, così questa non sarà più un labirinto. Nella successiva schermata, prendete alcune pietre. Una volta che vi sarete spostati leggermente sulla destra, la costruzione che si trova lì cadrà. Tornate immediatamente dal Maku Tree.

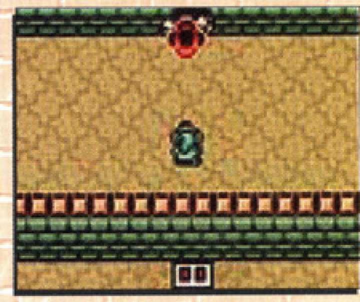
Foresta del Tempo

Una volta dal Maku Tree, uscite verso destra. Nel quadro successivo, saltate dalla scogliera e uscite in basso a destra. Successivamente uscite sulla destra e continuate fino a incontrare la casa di Nayru dove ritroverete anche Impa. Entrate in casa. Ora spingete le statue di fronte a Impa verso sinistra, ed entrate dalla porta che queste bloccavano. Scendete le scale e prendete l'Arpa delle Ere nella stanza successiva. Dopo aver parlato con Nayru, uscite dalla casa e usate l'Arpa. Entrate nel portale del Tempo che appare davanti a voi. Recatevi nella parte in basso a sinistra di Lynna, sollevate le pietre con il vostro Bracciale del Potere e dirigetevi a sinistra per visitare la parte ovest della città. Da qui, in basso a sinistra, troverete la Foresta di Deku.









La Foresta di Deku e il Palazzo di Ambi

Dirigetevi all'uscita in basso a destra dello schermo e poi andate in basso una volta e a sinistra due volte. Portatevi di nuovo in alto di una schermata (usate l'uscita in alto a destra) e alzate le rocce in alto a destra dello schermo. Scendete le scale. Andate un po' in basso e spingete in basso il blocco che trovate. Andate sulla destra della stanza e spostate verso sinistra il blocco in alto a sinistra, e verso il basso il blocco in basso a sinistra. Seguite il sentiero fino a raggiungere l'altro lato dello Scrigno. Spingete in basso il blocco, poi il blocco al centro verso destra. Prendete dallo Scrigno i Semi di Gasha. Ora uscite dalla grotta. Dirigetevi verso il basso, poi su (usate l'uscita in alto a sinistra). Ora andate a sinistra di una schermata e bruciate l'albero che troverete. Seguite il sentiero in alto fino al quadro successivo, poi andate a destra di una schermata e in alto. Alzate le pietre e tagliate la parte superiore degli arbusti per riavere i cuori o i Semi Scintilla. Questo è un ottimo posto per fare rifornimento, perché gli oggetti riappaiono ogni volta che entrate e uscite dalle scale vicine. Una volta soddisfatti scendete le scale.

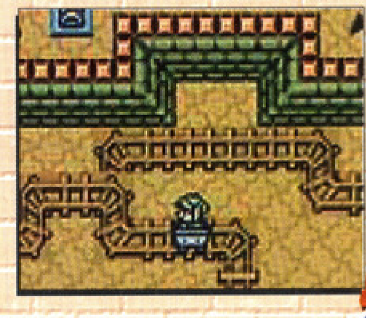
Andate a sinistra e prendete la Rupia Blu Gigante dallo Scrigno. Tornate indietro a destra e tagliate i rami dei cespugli. Andate verso il basso e tagliate il cespuglio nell'angolo prima che possa attaccarvi. Continuate verso sinistra, sollevate la pietra e camminate a sinistra nella prossima schermata. Salite le scale che trovate lì. Una volta tornati indietro, per ottenere i Semi del Mistero scendete di una schermata e tagliate l'albero con la spada. Usate qualche Seme del Mistero per far parlare la statua del Gufo. Tornate indietro salendo di una schermata, usate le scale e uscite dalla caverna. Una volta fuori, andate verso il basso di una schermata e una guardia vi verrà a parlare. Sembra che la Regina Ambi voglia qualcuno dei Semi del Mistero, così la guardia vi accompagnerà al suo Palazzo. Lei prenderà tutti i vostri Semi del Mistero e in cambio vi fornirà qualche bomba.

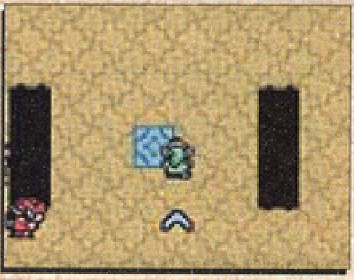
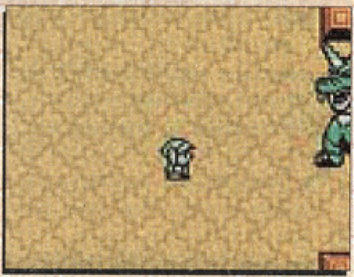
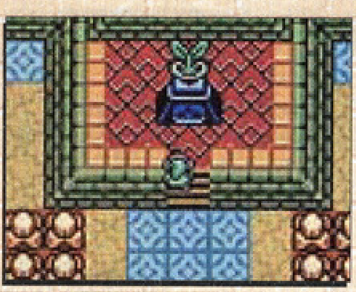
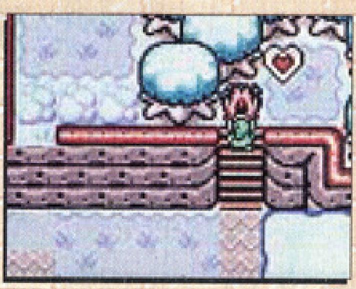
Uscite dal Palazzo di Ambi. Tornate verso la foresta di Deku e usate qualche bomba contro l'edificio che si trova lì.

Ora entrate nel Wing Dungeon.

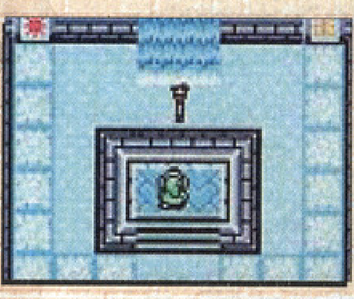
Wing Dungeon

Questo sotterraneo è molto più difficile del precedente sia in termini di labirinti, sia in termini di battaglie. Ma se mi seguite non sarà affatto complicato! Prendete alcuni vasi per rimpiazzare la

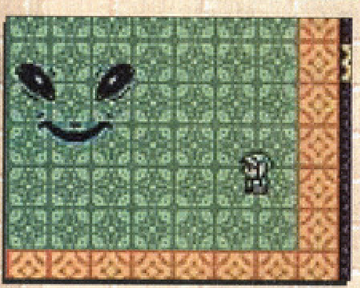


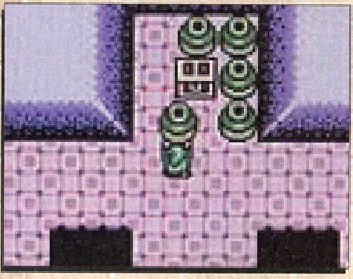





vostra scorta di Cuori e Semi Scintilla. Proseguite in alto. Nella stanza seguente, tenete pronto il vostro Scudo. Quando gli Spiked Beetle vi caricheranno, alzate lo Scudo ed essi se ne torneranno

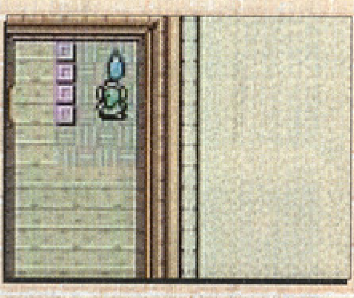


indietro. Per ucciderli, colpiteli alle spalle con la vostra spada. Andate poi verso l'uscita di sinistra. Proseguite a sinistra e salite le scale. Questo puzzle è ingannevole, quindi fate attenzione. Spostate il cubo in basso due volte, tre volte a destra, tre volte in alto, a sinistra una volta e in basso una volta. Spingetelo verso sinistra sei volte per completare il puzzle. Uscite dalla porta superiore.
Spingete il blocco di destra verso l'alto, poi proseguite verso destra e scendete le scale. Uccidete gli Snake Rope e uscite verso l'alto. Recatevi a sinistra e state attenti ai Gel e agli Spark sulla strada. Entrate nella prossima stanza e





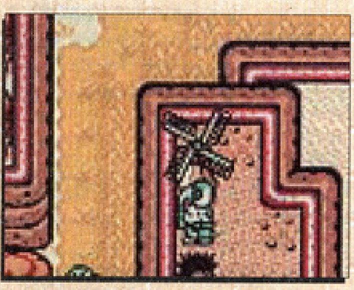
uccidete tutti i nemici (due Keese e due Pig Warrior) per ottenere una Chiave Piccola. Ritornate alla stanza del cubo. Andate verso sud e salite i gradini. Fate saltare in aria il muro a destra con una



bomba e passate attraverso il foro. Aprite il cofanetto e troverete la Mappa del Dungeon. Uscite da dove siete entrati e dirigetevi a sinistra, liberate la strada dai blocchi spingendoli e uscite in basso, poi andate in basso e uscite a destra. Se volete potete uccidere di nuovo gli Spiked Beetle, altrimenti aprite la porta a destra con la vostra chiave. Uccidete i Serpenti, altrimenti saranno loro a colpirvi e a farvi cadere nelle buche. Prendete la bussola dallo scrigno. Usate una bomba sul muro crepato in fondo alla stanza e passate attraverso il buco. Uccidete i nemici e scendete le scale. Scendete un po' e poi, andando verso destra, saltate giù. State attenti perché qui ci sono dei Keese. Aspettate che la piattaforma semovente venga verso di voi e saltate su di essa. Poi saltate giù e andate a destra nella prossima schermata, ancora a destra e salite sulla piattaforma, saltate giù e camminando leggermente verso destra potrete mirare contro lo Spiked Thwomp. Tornate immediatamente indietro a

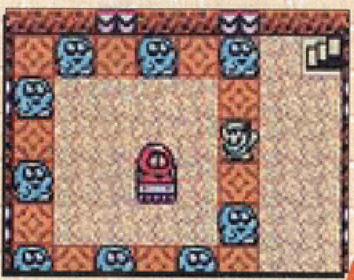


sinistra e poi, quando lo Spiked Thwomp si sarà ritirato, andate verso destra. Salite sulla piattaforma e aspettate che vi porti su per salire le scale. Uccidete i Serpenti nella stanza per far apparire lo Scrigno. Apritelo e prendete la Chiave Piccola, poi scendete di nuovo le scale. Oltrepassate lo Spiked Thwomp e le piattaforme, salite le scale in alto a sinistra. Uscite verso l'alto dalla stanza. Spingete il blocco verso sinistra e dirigetevi verso l'uscita in alto. Uccidete i Pig Warrior con la spada e aprite la porta con la Chiave Piccola. Ora entrate nel Carrello. Usate la spada per uccidere i nemici sulla vostra strada. Alla fine uscite. Oh! Ma qui abbiamo un bel boss da battere! Si tratta dello Swoop! Occhio, perché se cadete in un crepaccio durante la battaglia, vi ritroverete di nuovo all'inizio e



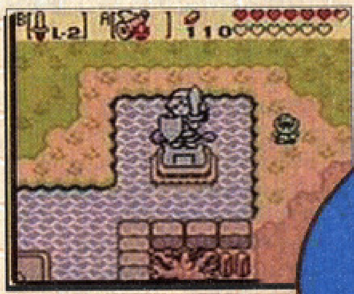


dovrete tornare a destra nella stanza successiva, risalire le scale, andare a sinistra e rincontrare di nuovo Swoop. Dopo averlo battuto, andate verso l'uscita in alto a destra. Scendete le scale. Andate all'uscita in basso. Alzate lo Scudo per deviare le frecce che gli Stalfos vi tirano contro e dirigetevi verso l'uscita destra. Uccidete i due Stalfos e salite le scale. Salite i gradini e camminate a destra. Mirate allo Spiked Thwomp e uscite dalla sua traiettoria. Quando torna indietro, oltrepassatelo andando a destra ed entrate nello schermo successivo. Prendete la Piuma di Roc e tornate a sinistra. Aspettate l'arrivo dello Spiked Thwomp e saltategli sopra! Dopo che vi avrà portato su, saltate a sinistra e prendete la Rupia Blu Gigante. Scendete giù a sinistra e scendete le scale. Dirigetevi ora verso la parte destra della piastrella gialla del pavimento e saltateci sopra; mentre siete lì, saltate da destra a sinistra e vedrete che la piastrella diventerà blu, ora saltate di nuovo per farla diventare rossa. Tutto questo farà aprire la porta sulla destra.
Saltate ora sulla piattaforma (facendo attenzione ai Keese), fino a raggiungere il Carrello. Salite a bordo. Dopo aver raggiunto la stanza successiva sporgetevi verso il basso e colpite con la spada la leva che vi farà cambiare binario. Se doveste cadere a questo punto, ritornereste nella stanza precedente. Saltate giù dal carrello e usate una bomba per distruggere il muro sulla destra. Attraversate l'apertura. Uccidete i due Stalfos armati di spade e i due Keese per trovare lo Scrigno. Prendete la Chiave Piccola e uscite dalla stanza. Premete il cubo una volta a sinistra, una volta in alto, a destra tre volte, di nuovo su, sinistra, su, destra, giù e sinistra. Poi salite sul Carrello. State attenti alle piante nella stanza. Prendete la Piuma di Roc e saltate sulle piastrelle fino a farle corrispondere con i blocchi

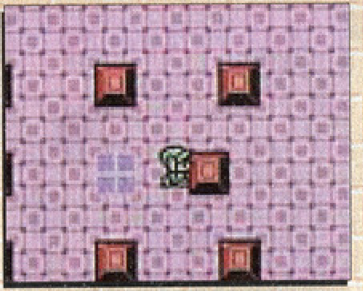


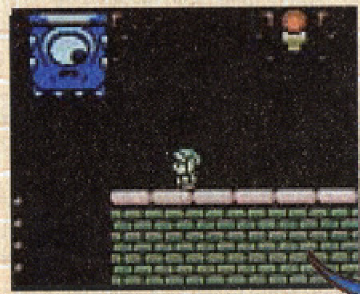


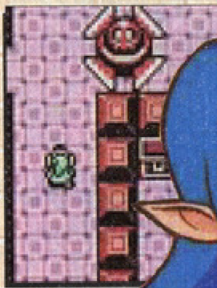
sulla sinistra. Vi basterà saltare sulle due piastrelle a sinistra una volta e due volte su quelle a destra. Prendete la Chiave Piccola e uscite da sinistra. Salite le scale.
Andate a sinistra verso la stanza col guardiano e attraversate l'uscita in basso a destra per ritrovarvi sulle scale. Uscite verso il basso. Saltate oltre le piattaforme fino a raggiungere la piastrella. Saltateci sopra fin quando il colore cambia in Blu. Ora uscite dalla stanza da dove siete entrati. Dirigetevi a sinistra, e vi troverete nella stanza di Swoop. Questa volta prendete l'uscita in alto a destra per ritrovarvi sulle scale. Usate la Chiave Piccola per sbloccare la strada e saltate sul Carrello. Una volta che si sarà fermato, andate a destra e saltate attraverso il fossato. Prendete dallo Scrigno i Semi di Gasha, tornate su e prendete l'uscita superiore. È bene uccidere prima di tutto i due Pig Warrior e le due piante. Fatto ciò, indossate il Bracciale del Potere e prendete la Piuma di Roc, prendete tutti i vasi escluso quello in alto a destra. Spingete quel vaso cinque volte in alto, poi andate a sinistra e saltate il fossato, ora spostatelo a destra tre volte e saltate di nuovo il fossato, e poi premete due volte il vaso verso il basso. Tornate indietro a sinistra e saltate di nuovo. Spingete il vaso tre volte a destra per far aprire la porta. Scendete di una schermata. Uccidete i due Pig Warrior e tenetevi pronti per un nuovo puzzle. Saltate sulla piastrella una volta per farla diventare Gialla, andate a destra e spostate due volte verso destra la statua gialla. Saltate di nuovo sulla piastrella e cambiatela in Blu, spingete le statue blu negli spazi che si sono creati sopra, sotto, a destra e a sinistra della statua gialla. Ora saltate di nuovo e fate diventare Rossa la piastrella, mettete le statue rosse ai quattro angoli della stanza... e voilà, le statue hanno formato lo stesso disegno di quelle della stanza a sinistra e la Chiave Piccola cadrà giù. Raccoglietela e dirigetevi verso la schermata in alto. Aprite la porta in alto a destra dello schermo ed entrate. Il vostro obiettivo in questa stanza è quello di uccidere i Mini-Gel: per farlo dovrete colpirli fin tanto che sono di un colore diverso da quello del pavimento. Saltate quindi ripetutamente sul pavimento per cambiargli colore e per rendere visibili i nemici. Sconfiggeteli tutti per far comparire lo scrigno. Apritelo e prendete la Chiave



Boss, poi uscite dalla stanza. Con la Chiave Piccola aprite le porta della stanza in alto a sinistra. Sconfiggete i Keese e gli Spark per poter attraversare la stanza. Aprite la porta con la Chiave Boss. Rompete i vasi per ottenere degli extra (come bombe, delle quali avrete veramente bisogno), salite le scale e incontrerete il boss Head Thwomp. Una volta ucciso, prendete la Parte di Cuore e salite i gradini a destra. Quando risalite, uscite a destra e prendete l'Ancient Wood.







La ricerca dell'Echoing Howl

La Foresta di Deku

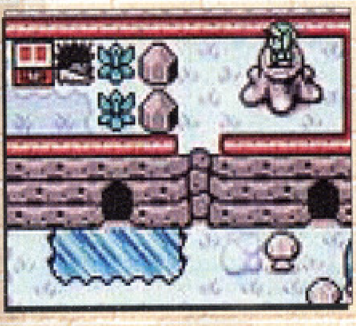
Volete una Parte di Cuore? Dall'ingresso del Wing Dungeon, andate due volte verso sinistra, saltate il fosso e proseguite verso il basso di uno schermo. Bruciate l'albero e scendete le scale. Proseguite a destra e prendete la Parte di Cuore, poi uscite.

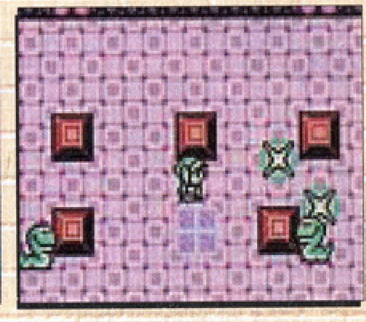
Il Picco Talus e il Muro del Riposo

Per avere un'altra Parte di Cuore, proseguite verso il Picco Talus (proprio sopra la Foresta di Deku) e andate nella schermata successiva saltando il fossato. Salite quindi le scale ed entrate nella grotta. Una volta all'interno, prendete i vasi e rompeteli fino a

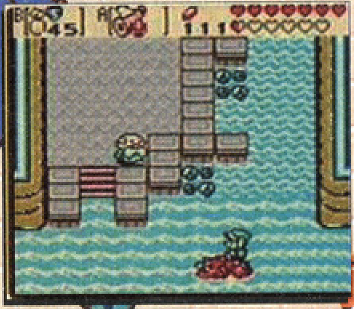


















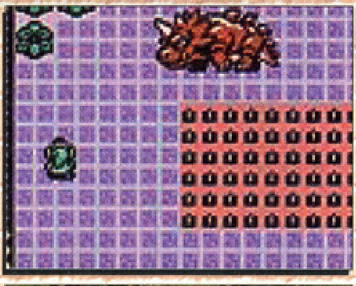
trovare la Parte di Cuore. Uscite ed esplorate il resto del Picco di Talus, se volete. Una volta fatto ciò, tornate a Lynna Village.

Lynna Village e Costa Sud

Andate alla schermata dove c'è l'albero dei Semi Scintilla. Da lì, proseguite in basso di una schermata, poi a destra di una. Saltate oltre l'acqua per raggiungere lo schermo superiore. Entrate nella Casa di Cheval e incontrate l'Inventore: egli spera un giorno di poter inventare delle pinne per poter nuotare. Uscite dalla casa e incontrerete Ralph, che vi parlerà della Tomba di Cheval nel Presente. Andate alla Porta del Tempo e tornate nel Presente.

Cimitero di Yoll

Andate ora al Cimitero di Yoll, dove troverete Moosh attaccato da alcuni fantasmi Ghini: sconfiggeteli tutti e tre per salvare Moosh. Parlategli ed egli vi seguirà. Portatelo a sinistra di una schermata e in alto sempre di una. Premete A ripetutamente per far volare Moosh. Volate al di sopra dei fossati a destra, poi in alto a sinistra, finché non avrete raggiunto la tomba vicino alla





roccia che si può sollevare con il Bracciale del Potere. Spingete la pietra tombale in alto e scendete le scale.

Tomba di Cheval

Fate attenzione ai Gel Rossi e agli scarafaggi in questa zona. Andate all'uscita superiore e nella schermata successiva. Andate a destra e poi in basso di un quadro. Preparate la Piuma di Roc e il Bracciale del Potere. Saltate intorno alla stanza fino a raggiungere la leva color arancio. Usate il Bracciale per tirarla finché potete e vedrete che i blocchi inizieranno a separarsi. Lasciate la leva e saltate immediatamente a destra. Prima che i blocchi si risistemino, afferrate le pinne di Zora. Ora scendete dalla parte sinistra e nuotate fino al quadro in alto, andate a destra e sopra le piante acquatiche fino all'uscita superiore a sinistra. Nella stanza successiva, nuotate a sinistra fino a prendere la Fune di Cheval. Scendete di nuovo e nuotate verso il basso fino all'uscita della Tomba. Uscite da questo posto e, per il momento, salutate Moosh. Proseguite per Lynna Village nel Passato.

Lynna Village

Andate al quadro con l'albero dei Semi Scintilla. Andate su, a sinistra, e giù. Poi andate a sinistra attraverso il ponte e andate in basso di tre schermate. Entrate nella casa di Rafton, dategli la Fune di Cheval, ed egli vi avviserà: avete ancora bisogno della carta dell'isola per poter usare la zattera. Evitate di imprecare e lasciate la sua casa. Salite di uno schermo e apparirà di nuovo Ralph con qualche aiuto per voi: ricorda qualcuno a Lynna City bravissimo nel disegnare mappe. Tornate al Presente e alla Foresta del Tempo.

Foresta del Tempo e Costa Sud

Dirigetevi verso il Cimitero di Yoll e incontrerete il canguro Ricky. Sembra che abbia perso il suo guantone da boxe, così dovete aiutarlo a trovarlo! Scendete di un quadro, tagliate i cespugli che troverete lì e andate a sinistra. Dirigetevi di nuovo giù, saltate i fossati e scendete ancora. Ora siete sulla Costa Sud. Dirigetevi a sinistra e prendete la vostra fidata pala. Eliminate i detriti e lì sotto troverete il guantone di Ricky. Ora tornate da Ricky e restituiteglielo. Il canguro vi seguirà. Per comandare Ricky, premete A per fargli tirare pugni, tenete invece premuto A se volete che inizi a boxare. Scendete di una schermata ed eliminate i cespugli a suon di pugni. Ora andate a sinistra di una schermata. Nella schermata successiva, tenete premuto Su finché Ricky non salta sul ripiano. Scendete e tenete premuto il D Pad a sinistra per fargli saltare i burroni, salite e incontrerete la fata Tingle. Preparate la Piuma di Roc e la spada, poi saltate e colpite il pallone per far cadere Tingle. Parlatele e prendete la mappa dell'isola. Ricky ora vi saluterà, e lo potrete rivedere quando gli riporterete anche il suo flauto. Ritornate alla casa di Rafton, nel Passato.

Costa Sud e Mare delle Tempeste

Cercate di convincere Rafton, ed egli alla fine vi permetterà di usare la zattera. Andate a destra di una schermata e prendete





l'uscita in fondo. Troverete la vostra zattera. Se volete potete esplorare un po' in giro. Quando siete pronti, dirigetevi a sud di due schermate, a destra di una e poi in alto di due. Purtroppo, il tempo sembra molto brutto da queste parti! Ehi! Non riuscite più a controllare la zattera? Cos'è questo buio? E da dove vengono tutti questi lampi e tuoni? E la nostra spada? Riuscirà Link a tenerla, mentre impazzano i lampi, o dobbiamo iniziare a pensare che questa sia la fine delle nostre avventure spericolate?

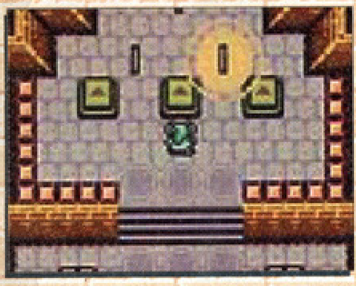
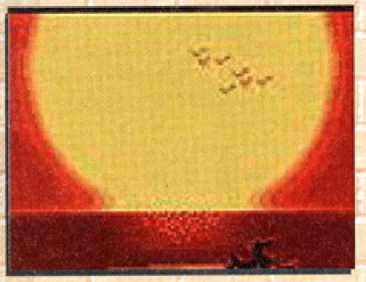
L'Isola di Crescent

Ma certo che no! È tutto a posto... Ma preparatevi a passare un lungo periodo all'Isola della Luna Crescente! Dopo aver visto l'uomo lucertola che si porta via il vostro equipaggiamento, scendete di una schermata e spingete a destra di due spazi la pianta verde. Ora andate a destra di una schermata, in basso sempre di una schermata e convincete il Tokay (l'uomo lucertola) a restituirvi la vostra pala. Dopo averla riavuta, entrate nella caverna dirigendovi in alto di una schermata. All'interno della caverna, andate sempre



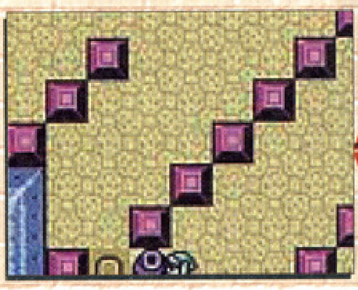
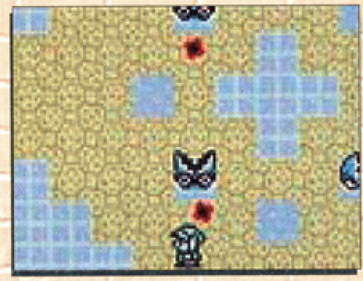


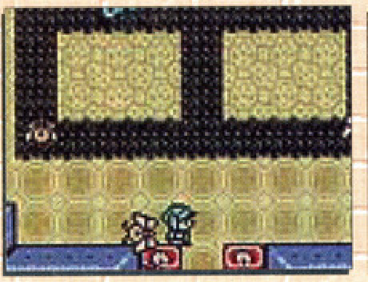
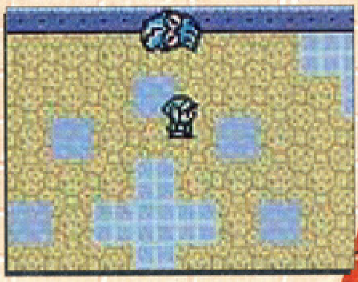


verso l'alto e spingete i blocchi a sinistra. Usate la pala per eliminare i detriti e scendete a riprendere anche la spada. Uscite dalla caverna.
Andate verso sinistra di una schermata e poi su di una schermata, salite le scale e andate a destra. Fate attenzione ai Leever e agli Octorok Blu, per sconfiggere i quali non vi basterà un solo colpo. Ora scendete e andate a destra, convincete la Deku Scrub a rivendervi il vostro scudo per 50 Rupie (non dovete per forza ricomprarlo ora. Dopo aver riavuto indietro le vostre cose, potrete ricomprarlo per 10 Semi Odorosi al mercato di Tokay). Scendete e spingete le piante che trovate verso l'alto a sinistra dello schermo, proprio sotto il ripiano. Ora continuate scendendo di una schermata e a destra di una. Poi salite per tre schermate ed entrate nella Capanna degli Affari.
Premete la A e dirigetevi verso il Bracciale del Potere (con il tasto sinistra passate dallo Scudo al Bracciale del Potere). Uscite dalla capanna e scendete tre schermate, poi a sinistra. Salite le scale e prendete l'uscita in alto a destra e, nella successiva schermata, proseguite ancora. Sollevate le rocce con il Bracciale del Potere e scendete di nuovo le scale. Spingete i due blocchi a destra e salite le scale. Afferrate le bombe e tornate indietro. Utilizzate le bombe su due blocchi e prendete i Semi di Gasha. Uscite dalle scale a sinistra.
Scendete di una schermata, andate a sinistra di uno, a destra di uno, di due a sinistra. Bombardate il muro ed entrate. Parlate al Tokay Arancione, e, facendo il suo gioco, (scegliete l'opzione sinistra) potrete ottenere un Seme Odoroso. Ogni volta che giocate dovete pagare 10 Rupie. Prendete il cibo nel mezzo della stanza e lanciatelo al Tokay di lato. Un Tokay Rosso indica la fine del gioco. Giocate di nuovo per vincere 20 Rupie, poi 50, poi i Semi di Gasha, poi la Rupia Gigante Blu del valore di 100 Rupie. Il gioco si farà estremamente duro persino al punto delle 50 Rupie, così spero che voi abbiate molta pazienza. Non ci sono punteggi più alti di 100 Rupie quindi se giocate di nuovo lo farete sempre per 100 Rupie.
Salite fino alla Capanna degli Affari e scambiate il Bracciale con lo Scudo, poi lo Scudo con la Piuma di Roc e uscite. Scendete di tre quadri e poi andate a sinistra. Saltate i fossati e proseguite a sinistra e poi in alto. Bombardate il muro ed entrate. Per raggiungere il Tokay che ha la vostra pinna, saltate e usate le bombe sui blocchi. Tornate indietro alla Capanna e recuperate il Bracciale. Ritornate alla caverna e prendete le rocce in alto a sinistra della stanza, andate verso l'acqua profonda e premete B per immergervi. Nuotate attraversando l'area e salite le scale. Una volta emersi, prendete le rocce e salite le scale. Ora andate a sinistra di una schermata e prendete di nuovo la sacchetta per i semi. Andate a destra e saltate giù, nel far ciò distruggerete le piante. Abbandonate questo schermo, poi tornate di nuovo e spingete le piante in alto a sinistra. Una volta fatto ciò, salite a sinistra, poi su e poi destra. Alzate i massi e parlate con il Tokay, egli prenderà i Semi Odorosi e li pianterà. Saltate giù dalla piattaforma e proseguite verso destra. Ritornando alla Capanna degli affari, riacquisterete la Piuma di Roc per 10 Semi del Mistero. Uscite dalla Capanna e proseguite in basso per tre schermate e a sinistra di due. Entrate. Sollevate i vasi vicino alle scale e scendete. Nuotate fino alla schermata a sinistra ed equipaggiate la Piuma di Roc. Salite i gradini e salite sulla piattaforma. Saltate giù quando la piattaforma vi porta a destra e andate a destra di una schermata. Saltate oltre il buco e salite le scale dall'altro lato della stanza. Uscite e parlate con il Tokay per riottenere l'Arpa delle Ere.
Tornate di nuovo alla Capanna degli Affari, usate l'Arpa e, scesi di due schermate, attraversate il portale delle Ere. Scendete di un quadro, poi andate a sinistra, proseguite in alto di due schermate e poi a sinistra, scendete e troverete le liane (se non ci sono liane, tornate nel Passato e spingete le piante verso destra). Una volta superate le liane, andate a sinistra e arrampicatevi ancora per raggiungere lo schermo superiore. Ora andate a destra per due schermate e prendete i Semi Odorosi. Scendete il gradino a destra e andate in basso di due schermate. Andate verso il Portale del Tempo.
Tornate nel passato e andate di nuovo nella Capanna degli Affari per recuperare il vostro scudo spendendo 10 Semi Odorosi. Ora che avete la Piuma di Roc, il Bracciale del Potere e lo Scudo, andate dal Tokay che vi restituirà l'Arpa delle Ere. Dal punto in cui si trova, salite di uno schermo, poi a sinistra e infine in basso di uno. Suonate la melodia degli Echi per attivare il portale e saltate! Ora che siete di nuovo nel Presente, salite di tre schermi, poi andate a destra, in basso di due schermi e di nuovo in alto (questa volta attraverso l'uscita in alto a destra)... ed entrate nella Grotta del Chiaro di Luna.

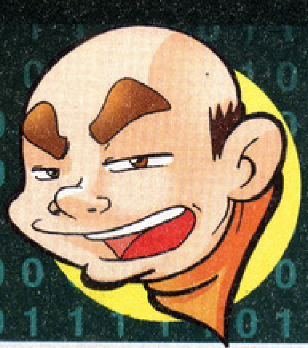
Cosa accadra' nella Grotta del Chiaro di Luna? Quali avventure aspettano Link? La nostra guida continua nel prossimo numero, continuate a seguirci!



Spaccacodici



AVETE QUALCHE DIFFICOLTÀ A FINIRE I VOSTRI GIOCHI PREFERITI? NIENTE PAURA, IL NOSTRO CHICO È PRONTO AD AIUTARVI CON I CODICI MIGLIORI E PIÙ AGGIORNATI!

GOLDEN SUN





Dare i nomi che volete ai personaggi

Nella schermata dove potete dare il nome a Robin, premete 3 volte Select e potrete mettere un nome diverso anche a Gerald, Ivan e Mary, dopo aver scritto il nome per Robin. Premendo sul D-Pad ↑, ↓, ↑ ↓ ←, →, ←, →, ↑, →, ↓, ←, ↑ e Select, dopo aver cambiato i primi nomi, potrete dare il nome che volete anche ad altri tre personaggi del gioco, compresa Jasmine.

Opzione segreta Send

Se avete già finito il gioco e avete un file "Clear Data" salvato, potete ottenere un'opzione segreta chiamata Send. Mentre siete sul menu principale (quello con scritto New Game, Continue, Copy, Erase e Battle, cioè Nuovo Gioco, Continua, Copia, Cancella e Battaglia) tenete premuti L e R e insieme sinistra sul D-pad, poi premete B e infine A. Provate a vedere cosa succede!

ECKS VS. SEVER

Password di livello

Livello	Password (Ecks)	Password (Sever)
2	EXTREME	SEVERE
3	EXCITE	SURVIVE
4	EXCAVATE	SAVANT
5	EXCALIBUR	SUFFER
6	EXTORT	SULPHER
7	EXPIRE	SERVE
8	EXACT	SEETHE
9	EXHALE	SEVERAL
10	EXHUME	SEVERANCE
11	EXONERATE	SAVAGE
12	EXPEL	SACROSANCT

Password per il multiplayer



Vulnerable
Voracious
Vendetta
Violate
Vindicate
Vesuvius









SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE



Avere Tails come compagno

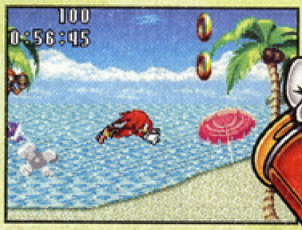
Scegliete Sonic nella schermata della selezione del personaggio e premete ↑. Poi selezionate Tails e premete ↓. Poi selezionate Knuckles e premete L. Infine, selezionate Amy e premete R. Riprendete Sonic e premete A per sceglierlo. Se avete fatto tutto nel modo giusto, Tails vi seguirà durante il gioco, anche se non sarà possibile controllarlo! Oppure, provate così: selezionate Sonic, poi premete ↑, →, ↓, →, L, →, R, →, A. Se avete eseguito il trucco correttamente, Sonic verrà selezionato di nuovo. Prendetelo e sentirete un suono, che confermerà che il trucco è riuscito. Ora Tails vi seguirà nel livello, e per farlo volare, dovrete premere ripetutamente A. MA non potrà trasportarvi mentre vola.

Sbloccare la Moon Zone

Collezionate tutti e sette gli Smeraldi per tutti i personaggi, e completate il gioco con Sonic per sbloccare questa zona segreta.

Musiche in più

Per avere più delle 39 musiche normali che si sentono nel gioco e nella modalità di test del suono, completate la Moon Zone, oppure sbloccate il finale Super Sonic. Saranno presenti allora 3 canzoni in più.





SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Sbloccare tavole e piste con Shaun Palmer
Per sbloccare tutte le tavole e tutte le piste giocando con Shaun Palmer, inserite come password QFJ7MP9N?5CM4.

Sbloccare tavole e piste con Shaun White
Per sbloccare piste e tavole con Shaun White, inserite come password 81S3196R88GQ1.

Tutte le tavole e tutte le piste per Shaun Palmer e Shaun White
Inserite nella schermata delle password SSK203?137VJ8 per sbloccare tutte le tavole e tutte le piste per questi due campioni.







EARTHWORM JIM

Selezione dei livelli
Premete Start per mettere il gioco in pausa e poi premete →, R, B, A, 2 volte L, A, R. Oppure, sempre dopo aver premuto Start, provate con R, L, A, 2 volte B, L, R.



Livello Buttville
Premete Start per mettere il gioco in pausa e poi premete L, A, ↑, R, A, R, A, Select.

Livello Down The Tubes
Premete Start per mettere il gioco in pausa e poi premete ↑, L, ↓, A, R, A.

Livello For Pete's Sake
Premete Start per mettere il gioco in pausa e poi premete R, L, R, L, A, R.

Livello 5
Premete Start per mettere il gioco in pausa e poi premete R, L, A, 2 volte B, A, L, R.

Livello Snot A Problem
Premete Start per mettere il gioco in pausa e poi premete R, ↑, Select, L, R, ←.

Livello What The Heck
Premete Start per mettere il gioco in pausa e poi premete Select, R, B, ↓, L, B.





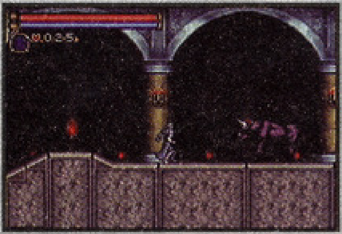
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Modalità Mago
Inserite la parola FIREBALL come nome quando iniziate il gioco. La parola "magician" dovrebbe apparire sulla schermata delle opzioni per confermare la riuscita del trucco. Le carte collezionabili saranno tutte disponibili sotto l'opzione DSS. Attenti però! Dovete finire il gioco almeno una volta perché il codice funzioni!

Modalità guerriero
Inserite la parola GRADIUS come nome quando iniziate il gioco. La parola "fighter" dovrebbe apparire sulla schermata delle opzioni per confermare la riuscita del trucco. Nathan sarà più forte e potrà reggere un maggior numero di danni. Non ci sono carte collezionabili in questa modalità. Dovete aver finito il gioco almeno due volte per poter usare questo codice.

Modalità arciere
Inserite la parola CROSSBOW come nome quando iniziate il gioco. La parola "shooter" dovrebbe apparire sulla schermata delle opzioni per confermare la riuscita del trucco. Nathan avrà un maggior numero di cuori, infliggerà più danni con le armi collaterali e potrà usare la Homing Dagger come sotto-arma. Completate il gioco almeno tre volte se volete usare questo codice.

Modalità ladro
Inserite la parola DAGGER come nome del vostro personaggio per avere abilità da ladro. Dovete completare il gioco almeno quattro volte per poter usare questo codice.

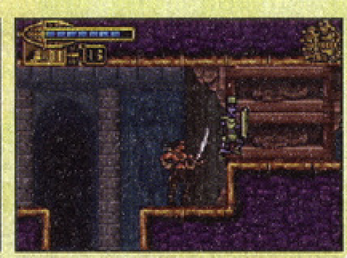


THE SCORPION KING

Giocare nei panni di Cassandra
Inserite come password Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus per giocare nei panni di Cassandra.

Selezione dei livelli
Nella schermata delle password, inserite questi colori dei personaggi: blu, verde, verde, blu.





GBM-MAIL

FRANNY E GLI ALTRI REDATTORI DI GAME BOY MANIA SONO QUI PER RISPONDERE A TUTTE LE VOSTRE DOMANDE! NATURALMENTE, POTETE INVIARE LE VOSTRE RICHIESTE DIRETTAMENTE AL VOSTRO ESPERTO PREFERITO, CHE SARÀ FELICISSIMO DI AIUTARVI! SE VOLETE SCRIVERCI, INVIATE LE VOSTRE LETTERE A QUESTO INDIRIZZO: GBM MAIL, C/O PLAY PRESS PUBLISHING, VIA VITORCHIANO 123, 00189 - ROMA.



I POKÉMON MANCANTI

Carissima redazione di Game Boy Mania, mi chiamo Pasquale e vorrei chiedervi un favore, perché so che solo voi potete aiutarmi. Passiamo alle richieste: potreste darmi i codici GameShark per la versione italiana di Pokémon Argento dei seguenti Pokémon? Celebi, Mew, Mewtwo, Heracross, Eevee, Aipom, Charmander, Squirtle, Bulbasaur, Zapdos, Articuno, Moltres, Raikou, Entei, Suicune, Smeargle e Teddiursa. Spero di non esservi stato d'impaccio, ma dovete sapere che questi Pokémon mi mancano per finire il gioco con tutti e 251 i mostriciattoli! Arrivederci... e per favore, aiutatemi!
Pasquale



Risposta di Lo Spaccone: Caro Pasquale, essendo un esperto di Pokémon (come del resto anche Franny, in questa redazione), eccomi qui, pronto a rispondere alle tue richieste! In effetti, sono riuscito a scoprire da un po' di tempo i codici italiani di Pokémon Oro e Argento, quindi posso aiutarti nella tua ricerca e lo faccio subito! Non dovrai far altro che inserire i codici che ti darò qui sotto nella tua scheda GameShark.
Celebi: 0D1BE764; Mew: 0DB8E764; Mewtwo: 0DB7E764; Heracross: 0DF7E764; Eevee: 0DA6E764; Aipom: 0DDFE764; Charmander: 0D25E764; Squirtle: 0D2AE764; Bulbasaur: 0D22E764; Zapdos: 0DB2E764; Articuno: 0DB1E764; Moltres: 0DB3E764; Raikou: 0D14E764; Entei: 0D15E764; Suicune: 0D16E764, Smeargle: 0D0CE764; Teddiursa: 0DF9E764.











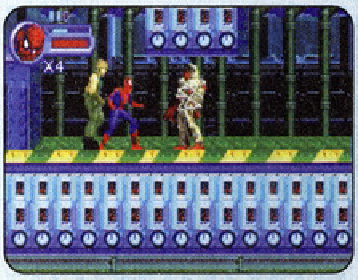
UNA LETTERA PER CICCIO

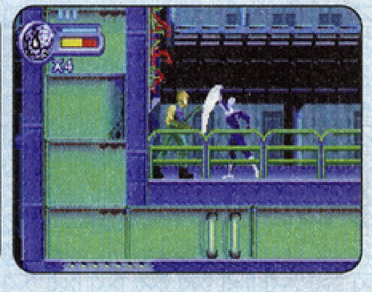
Carissima redazione di GBM, sono Marco, ho 12 anni ed è la seconda volta che vi scrivo. Volevo sapere come si fa, in Golden Sun per GBA, ad andare avanti dopo aver catturato i ladri nella città di Vault. Devo andare nel sotterraneo di Vault? Se sì, dove si trova?
Ciao!
Marco
P.S.: Vi prego, vi imploro e vi supplico di pubblicarmi!!!
P.P.S.: Siete stramegasuperultra mitici!!!
P.P.P.S.: Se avete diciso di pubblicare una delle mie lettere, potreste dare la precedenza a quest'ultima?
P.P.P.P.S.: Ciccio, potresti rispondermi tu?

Risposta di Ciccio: Ciao, Marco! Ma certo che ti rispondo, ne sono felicissimo! Anche se, per la soluzione del tuo problema, ho dovuto chiedere consiglio a quel matto di Sven, che non si lascia sfuggire nessun gioco di ruolo in circolazione, e ha già finito anche Golden Sun, mentre io non ho ancora avuto tempo di divertirmi con questo capolavoro! Bene, comunque per continuare dalla città di Vault non devi andare in nessun sotterraneo, bensì uscire, recarti a destra e leggermente verso l'alto (insomma, a nord-est) attraverso i ponti e trovare così la Caverna di Goma, che sarà la tua prossima sfida. Tutto chiaro? Un salutone e grazie per i complimenti! Squit!

LEGACY OF GOKU E ALTRE DOMANDE

Carissima redazione di GBM, sono Antonio, ho 15 anni appena compiuti e scrivo da Torino. Vado matto sia per la vostra mitica rivista che per le magiche console di casa Nintendo. Vorrei farvi alcune domande sull'ultimo portatile Nintendo e altre cose che lo riguardano:
1) Nel gioco *The Legacy of Goku*, quest'ultimo può volare?
2) Quale sarà l'ultimo avversario? La modalità multiplayer è disponibile?
3) Sempre in questo gioco, sarà possibile vedere





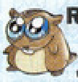
il SSJ, la Fusione, il Trasporto e la sequenza dell'onda energetica?
4) Potreste fare qualche anteprima o recensione di videogiochi di calcio?
5) Il GBA può essere collegato al Nintendo 64?
Ciao a tutti! Continuate sempre così!
Antonio Mazzotta



Risposta di Sven: Ciao Antonio! Grazie per la tua lettera e anche per il fatto che consideri "mitica" questa rivista... anche noi la amiamo tanto (certo, anche noi "nuovi", sebbene sia solo da pochi mesi che siamo nella redazione!). E naturalmente, sono d'accordo con te sull'adorazione assoluta per le bellissime console Nintendo, una più meravigliosa dell'altra! Ma sono qui per rispondere alle tue domande, giusto? Quindi... iniziamo!
1) Certo che Goku può volare! Solo che quest'abilità va ricaricata di tanto in tanto con le speciali sfere che si trovano nel gioco.
2) L'ultimo avversario che ti troverai di fronte sarà Frieza. Purtroppo, niente modalità multigiocatore... ma nei GdR questa è quasi la normalità.
3) I diversi attacchi tipici di *Dragon Ball Z* ci sono tutti, e sono anche spettacolari! Direi che questo gioco farà impazzire tutti gli appassionati della serie!
4) Certo, mi sembra giusto. Ora che c'è il GBA, con la sua grafica spettacolare, i giochi di calcio in arrivo sono quanto mai gustosi... bene, non perderemo tempo e li recensiremo prossimamente per tutti i nostri lettori calciofili!
5) No, il GBA si collega al GameCube, la stupenda console a 128 bit della Nintendo. C'è un cavo apposito che connette le due piattaforme, e la connessione sarà fondamentale per godere appieno dei giochi che arriveranno in futuro!

UN'ALTRA LETTERA PER CICCIO!!!

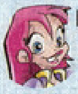
Ciao, mi chiamo Simone Dal Pino e ho 11 anni. Il 9-5-02 ho comprato il numero 16 di Game Boy mania e ho letto l'anteprima di *Dragon Ball Z: The Legacy of Goku*. Allora mi sono fatto una domanda: in questo gioco si può usare solo Goku o anche altri personaggi? Vorrei che mi rispondesse Ciccio!!!
Riguardo ad altre riviste, voi in futuro pubblicherete anche una rivista su *Dragon Ball Z*? Se la pubblicherete, ci potrete scrivere tutte le informazioni riguardanti Crili e la sua famiglia? Cambiando argomento, posso farvi alcune domande sui Pokémon?
1) Quando uscirà il film con Suicune e Celebi?
2) Come si trova Missingno?
Questa lettera la vorrei dedicare a Lore, al mio babbo, alla mia mamma, alle nonne Rosita e Raffaella e ai nonni Piero e Mario, poi all'Assi, alla zia Patrizia e al resto della famiglia.
P.S.: Vorrei anche salutare Francesco Cima, il mio migliore amico!



Risposta di Ciccio: Ciao Simone! Che bello, in questo numero di GBM tutti vogliono una risposta da me [Non è vero, stai esagerando!!! Nota della Redazione]! Ma veniamo subito alle tue domande! Come avrai scoperto dalla recensione di questo numero, nel gioco di *Dragon Ball Z* si può interpretare solo Goku, però incontrerai tutti i personaggi più famosi della serie animata. Quanto alla possibilità che noi realizziamo anche una rivista dedicata a Dragon Ball... chissà! Magari in un futuro... e in quel caso ci ricorderemo sicuramente della tua richiesta! E ora, le tue domande sui Pokémon!
1) Il film, che si chiamerà *Pokémon Forever*, uscirà dopo l'estate in America, quindi possiamo sperare di vederlo arrivare nei nostri cinema entro la fine dell'anno!
2) Missingno, che non è un vero Pokémon, ma un errore di programmazione che appare solo in Pokémon Rosso americano, si trova in questo modo: bisogna andare a Viridian City, parlare con il vecchietto e dirgli di no quando chiede se vai di fretta, aspettare che catturi un Weedle e poi volare a Fuchsia City. Da qui vai a sud e raggiungi la spiaggia, attiva Surf e nuota fino alle Seafoam Islands. Qui bisogna nuotare sulla spiaggia, in modo che il Pokémon stia per metà dentro e per metà fuori dall'acqua, e andare su e giù finché non compare uno strano Pokémon dall'immagine rovinata, detto "M". Quello è Missingno, ma è anche pericoloso da catturare: potrebbe rovinare il salvataggio... a patto di trovarlo, ovviamente!
Spero che la tua famiglia e il tuo amico abbiano visto i tuoi saluti, perché sei stato davvero gentilissimo e simpatico a dedicargli la tua lettera!

LE DOMANDE DI DAVIDE

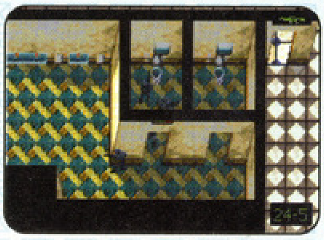
Cara Franny, sono Davide e ho 15 anni. Vorrei farti qualche domanda:
1) Potrei sapere (se possibile) qualcosa in più sui nuovi 100 Pokémon apparsi nel quinto film della loro serie?
2) Potresti dirmi qualche trucco sul gioco F Zero per GBA?
3) Vorrei chiederti una cosa su Jurassic Park III: sul numero 15 della rivista avete detto che il gioco si deve completare tutto in una volta, perciò ti chiedo se il gioco è difficile, o meglio, se ci sono dei modi per continuare una volta che si è morti.
Colgo l'occasione per dirvi che anche se vi seguo dal numero 15 vi considero i migliori e i più simpatici nel campo delle riviste per videogiochi!
Spero che pubblicherete la mia lettera. Un saluto particolare a te che sei la mia preferita. Ciao da Davide



Risposta di Franny: Caro Davide, sei davvero un ragazzo simpatico e gentile! Come potrei non risponderti?
1) Per il momento non è facile dire qualcosa dei nuovi Pokémon che appariranno nel quinto film e soprattutto nelle nuove versioni di Pokémon per Game Boy Advance, perché ancora non è stato rivelato molto sul loro conto. Ti rimando al Pokémon Center, il nostro angolino dedicato ai Pocket Monster, per scoprire qualcosa di più su di loro, ma dovremo pazientare ancora un po' per avere notizie più circostanziate. Continua a seguirci... cercherò di tenerti più informato che mai!
2) Ecco qualche buon trucchetto per F Zero: per avere veicoli più veloci, premi A, B, L, due volte A, R, B nella schermata dei titoli. Per avere i veicoli alternativi, premi, sempre nella schermata dei titoli, due volte A, B, A, L, R, A, B, L. per avere avversari più lenti, premi A, R, L, B, due volte A, B, L nella schermata dei titoli. Per sbloccare tutte le piste, nella schermata dei titoli premi B, L, B, A, R, due volte B, due volte A.
3) Chiaramente in *Jurassic Park III: DNA* Factor ci sono i classici salvataggi, ma il sistema è fastidioso e costringe il giocatore a rifare i livelli mille volte, soprattutto perché c'è solo una vita ed è







facilissimo morire. Non è molto semplice, ma soprattutto non è molto bello, qualunque cosa ne dica Cataclisma. A me non è piaciuto e non lo consiglierei a nessuno!
Grazie per tutti i complimenti che ci hai fatto e per i saluti speciali rivolti a me! In cambio, ti mando un bacione!

RICHAN CHIAMA BASE...

Carissimi amici di GBM (vi starete chiedendo quando siamo diventati amici, ma questa è un'altra storia...), vi scrivo per dirvi che... ehmm... me lo sono già dimenticata, in effetti si sa che la sindrome post Nutella dà vuoti di memoria... oltre che di "skizzo" acuto, come vi sarete già accorti. Ma non prendetemi sul serio, nessuno lo fa... neppure io! Bene, ora che ho riempito un quarto di pagina di cavolate, veniamo al sodo (miii, che bono l'ovo sodo!). A parte gli scherzi, siccome non ho alcuna solution da chiedervi (anche perché sono bravissima in tutti i games... Ah! Ah! Ah! Macché, scherzo, in realtà state parlando con una che è già molto se dura 20 secondi a Castlevania...), diciamo che stavolta vi è andata bene, da me avrete solo complimenti! La vostra rivista è davvero mitica, gli articoli sono freschi e se c'è un gioco che fa davvero schifo lo dite! Grandi!!! Continuate così! E ora chiudo qui, sennò vi montate la testolina! Ah! Dimenticavo! Vi mando anche una mia personalissima versione di Link, spero vi piaccia! E ora, dopo aver mandato a quel paese i mostri di *Breath of Fire* (l'unico gioco che riuscirò a finire... forse!), vi saluto!
Baciottoni
Richan, alias Rita



Risposta di Chico: Ciaooooo, Richan!!! Ma non solo sei simpaticissima e ci hai fatto morire dalle risate, in più hai anche fatto un disegno che è un vero capolavoro!!! Non c'è proprio niente da dire, siamo rimasti tutti a bocca aperta di fronte alla tua bravura e non possiamo fare altro che premiarti, pubblicando il tuo Link nella sezione GBM Fan Club! Ah... un'altra piccola cosa prima di ricambiare affettuosamente i baciottoni... ma sei davvero così carina come ti sei disegnata? Perché in quel caso io, Sven e Ciccio vorremmo conoscerti subito!!! Oops, l'ho detto ad alta voce?

LA GUERRA DELLE CONSOLE

Cara redazione di Game Boy Mania, sono Flavio e ho 14 anni. Sono un appassionato della Nintendo da circa cinque anni, e vorrei porvi delle domande:
1) Sono indeciso se acquistare Crash *Bandicoot* (per GBA) o *Sonic Advance*. Voi quale mi consigliate?
2) Il nuovo gioco di Pokémon che sta per arrivare sarà molto affascinante?
3) Potete dirmi se è meglio il GameCube o la PlayStation2?
4) Quanto costano i giochi per il GameCube?
5) Il nuovo gioco di *Dragon Ball* per GBA in che punto dell'avventura del grande Goku finirà?
6) Il nuovo *Zelda* per GBA sarà più spettacolare di quello per GBC? Quali saranno le sue particolarità?
7) Per quando si intende l'uscita primaverile di *Sonic Advance*?
8) Mi potete fare una classifica delle console più belle in circolazione adesso?
Grazie, e saluti da Flavio!



Risposta di Sven: Ciao Flavio! La tua lettera mi è piaciuta moltissimo e mi sono subito proposto per risponderti personalmente! Perciò, non perdiamo tempo e iniziamo!
1) *Secondo me,* Sonic Advance ha molta più classe e tantissime opzioni in più, perciò te lo consiglio a occhi chiusi. E poi, ha anche l'opzione di connessione con il GameCube per il giardino dei Chao!!!





2) Sicuramente! Da quello che abbiamo visto finora, il gioco (che uscirà in due versioni) rimarrà nello stile dei vecchi titoli del GBC, ma con tante innovazioni e finezze grafiche piacevolissime, oltre a nuovi personaggi, nuova trama e 100 nuovi Pokémon!
3) C'è poco da fare, il GameCube è uscito due anni dopo la PS2 ed è oggettivamente più potente, proprio nelle specifiche tecniche della console. Per rendersene conto, comunque, basta dare un'occhiata a giochi come *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II*, *Super Smash Bros. Melee* o il fantastico remake di *Resident Evil*. E poi, parliamoci chiaro... certi giochi li puoi avere solo su GameCube, compresi *Mario Sunshine*, *Zelda*, *Metroid Prime* e *Starfox Adventures*. Un poker d'assi, tanto per cominciare.
4) Il prezzo può variare da 50 a 75 Euro circa, a seconda del gioco.
5) La storia si conclude con il combattimento contro il potente Frieza.







6) Puoi giurarci... io l'ho visto all'E3 di Los Angeles, un mese fa, ed è straordinario! Si tratta di un remake di *A Link to the Past*, con caratteristiche speciali e addirittura la possibilità di giocare in modalità cooperativa con altri tre amici! Inutile dire che sarà anche collegabile al fantastico gioco di Zelda in arrivo per il GameCube!
7) A questo punto, *Sonic Advance* deve essere per forza nei negozi.
8) Vuoi una classifica? Beh, io te la faccio, ma ricordati che questa è anche la mia opinione personale! Non conto il Game Boy Advance perché parlerò solo delle console "da casa", ma conta comunque che il gioiellino di casa Nintendo è al di sopra di qualsiasi console portatile mai creata, e ha già vinto qualunque sfida: è da avere, punto e basta. Quanto al resto, io dico GameCube, X-Box (anche se la trovo pesante e abbastanza antipatica...), PS2. E poi faccio una menzione di merito al mitico Dreamcast della Sega, che qui in Italia è poco conosciuto, forse, e ora è ormai fuori produzione, ma è stato una console meravigliosa, la prima in assoluto ad aver sfondato la barriera dei 128 bit e a essere andata online (con un gioco meraviglioso, tra l'altro... *Phantasy Star Online*!).

GBA, PASSIONE ASSOLUTA

Cara redazione di GBM, ciao a tutti i redattori, mi chiamo Angelo e ho 21 anni. Trovo la vostra rivista molto bella e ben fatta! Volevo farvi alcune domande:
1) Uscirà per GBA quel bellissimo gioco che è *The Legend of Zelda III: A Link to the Past?*
2) Ho sentito dire che il GBA si potrà collegare alla TV con un cavo speciale, per giocare sul grande schermo. È vero?
3) La Sega farà uscire sul GBA giochi come *Streets of Rage II*, *The Story of Thor* e altri giochi mitici per Megadrive e Sega Saturn?
4) Ci sarà una specie di Platinum o Value Series per i giochi del GBA? Perché per il mio portafoglio costano un po'

troppo.
Grazie di tutto e continuate il buon lavoro!
Angelo
P.S.: Scusate se c'è qualche errore di grammatica, perché è da cinque anni che vivo qui in Italia, ma prima vivevo in Australia e ho ancora qualche problema con la lingua italiana. Ciao e grazie di nuovo!



Risposta di Mila: Ciao Angelo! Sono felice che la rivista ti piaccia, e stai certo che noi redattori cercheremo sempre di migliorarla! Rispondo subito ai tuoi quesiti:
1) In effetti, il nuovo gioco di Zelda che la Nintendo sta sviluppando per GBA è proprio un remake di *A Link to the Past*! Naturalmente, avrà tante novità in più, tra cui, come ha già detto Sven, la possibilità di giocare in quattro, sia in deathmatch che in modalità cooperativa! Preparati al divertimento definitivo!
2) È vero, esiste in commercio un TV Adapter per GBA, cioè un cavo speciale che permette di vedere i giochi del Game Boy Advance sullo schermo della TV. Si chiama Televi de Advance ed è prodotto in Giappone dalla Gametech. Non è presente sul mercato europeo, ma basta fare una piccola ricerca su Internet per trovarlo in vendita per un'ottantina di dollari. L'unico problema è che bisogna aprire la console e modificarla leggermente per far funzionare l'adattatore, e questo potrebbe anche danneggiarla! Inoltre, alcuni utenti hanno detto che è molto fragile ed è facile che si rompa. Insomma, io eviterei comunque di comprarlo, al momento... non dà troppe garanzie!
3) La Sega continuerà a sviluppare per GBA e sicuramente ci darà giochi splendidi secondo il suo stile. Non c'è motivo per cui non dovrebbe far uscire anche dei remake di vecchi capolavori per Saturn o Megadrive, anche se per il momento non se ne sa ancora nulla.
4) Beh, spero di sì, anche se per ora non c'è niente di questo tipo in circolazione. Ti consiglio, al momento, di provare a risparmiare comprando giochi usati. Spesso sono praticamente come nuovi e costano molto di meno.
Il tuo italiano è perfetto, continua così! Ma visto che hai vissuto in Australia, non posso fare a meno di salutarti in inglese! Keep it real, mate!!!

CURIOSITÀ

Magnifica redazione di GBM, mi chiamo Andrea, è da poco tempo che conosco la vostra megagalattica rivista, ma già dalla prima volta mi è sembrata OK. Ho scritto questa lettera perché ho alcune domande da farvi:
1) Ho saputo che è uscito *Sonic Advance*, quanto costerà la cartuccia?
2) Non potreste includere nella rivista qualche sorpresa?
3) Potreste dirmi perché la Nintendo non ha deciso di far uscire *Rival Schools United by Fate* per GBA? Era un bellissimo gioco!
4) Uscirà il gioco di *Harry Potter* e la *Camera dei Segreti* per il GBA?
Spero che avrete il tempo di rispondermi e pubblicarmi, dato che ci conto molto!



Risposta di Duke: Caro Andrea, è sempre bello accogliere tra i nostri amici i nuovi lettori della rivista e siamo sempre molto soddisfatti quando riceviamo consigli e commenti positivi sul nostro lavoro! Ecco le risposte alle tue domande.
1) La cartuccia di *Sonic Advance* si può trovare a 52 Euro, ma c'è chi la vende a prezzo più elevato, quindi... occhio!
2) Ci proveremo, qualche volta lo abbiamo fatto ed è una cosa che ci piace molto, quindi tenteremo di rifarlo il più possibile in futuro.
3) Non è che la Nintendo abbia effettivamente "deciso" di non far uscire quel gioco per GBA, semplicemente non è un gioco per il momento in sviluppo. Ci sono moltissimi giochi che non sono mai stati considerati per uscire sul GBA, e molti altri completamente nuovi, quindi è normale che non vengano fatte delle versioni portatili di qualsiasi titolo mai prodotto nella storia dei videogiochi! *Rival Schools* è sicuramente un gioco carino, ma dubito che lo vedremo mai sul portatile Nintendo, visto che non c'è mai stata alcuna voce in proposito. Del resto, non si può mai sapere!
4) Sì, arriverà, e sarà in connessione con il titolo di *Harry Potter* per GameCube! Lo abbiamo scoperto durante lo scorso E3 a Los Angeles... dobbiamo solo avere pazienza e attendere!

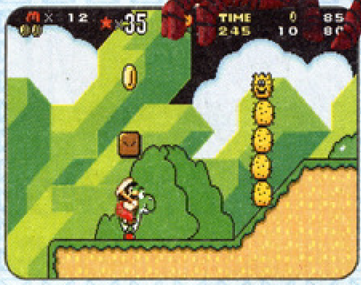
GIOCHI DI RUOLO E GBA

Carissima redazione di GBM, ho 14 anni e vi seguo dal numero 2. Riguardo agli ultimi cambiamenti, sono formidabili! Per non parlare delle splendide recensioni! Ma ora passiamo alle domande:
1) Sono un super amante dei Giochi di ruolo, sull'ultima rivista ho visto un gioco che si chiama *Golden Sun* e le prime immagini che ho visto in giro sono stupefacenti, ma volevo chiedervi se ci sono altri giochi di questo tipo sul GBA, o se ne usciranno altri. In quel caso, quali?
2) Ci sono trucchi per *Zelda* (*Oracle of Seasons*) oppure per *Total Soccer 2002*? Se ci sono, me li potete scrivere?
Con le domande ho finito! Comunque, se ve lo siete scordato, siete tutti mitici!!! Ciao ciao!!!
Michele Dalle Molle



Risposta di Tanya: Ciao Michele, caro e affezionato lettore, rispondo subito alle tue domande!
1) *Golden Sun* è davvero molto bello e dà un'idea delle magnifiche potenzialità grafiche del GBA, ma ci sono anche altri giochi di ruolo da tenere presenti sulla piccola grande console portatile Nintendo! Tra questi, ti consiglio assolutamente *Breath of Fire* (già uscito) e un capolavoro della Sega, *Shining Soul*, se lo trovi d'importazione. Ma presto uscirà anche in Europa.
2) Per il momento non abbiamo codici né per *Oracle of Seasons* né per *Total Soccer 2002*, ma posso darti un piccolo trucco da usare nell'avventura di Zelda, per vedere al buio se non hai Semi Scintilla: premi Start o Select al buio, e per un breve lasso di tempo vedrai le strade che non si possono scorgere al buio (tranne i sentieri segreti, però!).
Ciao, Michele, sei un mito anche tu!









GBM FAN CLUB



SIETE BRAVI A DISEGNARE? VOLETE APPARIRE SU QUESTA PAGINA DEDICATA COMPLETAMENTE A VOI? ALLORA INVIATECI I VOSTRI CAPOLAVORI A QUESTO INDIRIZZO: **GBM FAN CLUB, C/O PLAY PRESS PUBLISHING, VIA VITORCHIANO 123, 00189 ROMA**. I MIGLIORI VERRANNO PUBBLICATI, E IN PIÙ I LORO CREATORI SARANNO PREMIATI CON LA STUPENDA MAGLIETTA DEI POKÉMON!





ENRICO RENNA
E IL SUO FANTASTICO LINK



SABINO MOSCHETTA
SEMBRA PROPRIO UN APPASSIONATO DI DRAGON BALL!



COMPLIMENTI A
RITA LIRAS
PER LA SUA FENOMENALE INTERPRETAZIONE DI LINK!



FEDERICO
DA VALDAGNO, MANDACI IL TUO INDIRIZZO AL PIÙ PRESTO, ALTRIMENTI NON POSSIAMO MANDARTI IL REGALO!



IL GRANDE MEGA MAN DI
ANTONELLA GATTONI!

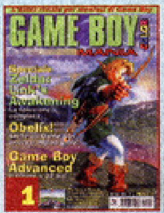


Arretrati GAME BOY Mania

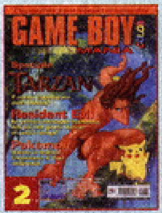
PER RICHIEDERE GLI ARRETRATI CON CARTA DI CREDITO POTETE TELEFONARE AL NUMERO 06-33221250.

PER INFORMAZIONI POTETE MANDARE UNA MAIL A:
arretrati@playpress.com

Per ricevere gli arretrati compilate il coupon sottostante specificando il numero che desiderate ricevere e le copie richieste e inviatelo, insieme alla fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING, al seguente indirizzo: Play Press Publishing - Servizio Arretrati - Via Vitorchiano, 123 - 00189 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina Euro 3,50 le spese di spedizione pari a Euro 4,13.



RECENSIONI
R-Type DX, Klax, Paperboy, Joust/Defender, Spy Hunter/Moon Patrol, Maya the Bee, Spy Vs. Spy, Bust-A-Move 4, Prince of Persia, F1 World Grand Prix, Lucky Luke, Legend of the River King, Obelix, NBA in the Zone, NHL Blades of Steel, NFL Blitz, Chessmaster



RECENSIONI
Tarzan, Space Station Silicon Valley, Revelations: The Demon Slayer, Black Bass Lure Fishing, Hollywood Pinball, Chase HQ, Golden Goal, ISS Pro '99, AntZ, Oddworld Adventures II, All Star Tennis '99, Star Wars Episode 1: Racers, Mario Golf, Mickey's Racing Adventure, Suzuki Alstare Extreme Racing, Pokémon Red & Blue, Pokémon Pinball



RECENSIONI
Rayman 2, Worms Armageddon, Rugrats: Time Travelers, Supreme Snowboarding, Mr. Nutz, Grand Theft Auto, Tom & Jerry, Space Invaders, Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, Turok: Rage Wars, Ms Pac-Man, Beauty & The Beast, Evil Knievel



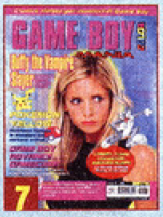
RECENSIONI
F1 Racing Championship, Toy Story 2, Tasmanian Devil: Munching Madness, Mission: Impossible, Ready 2 Rumble, IK+, Ronaldo V-Football, Tony Hawk's Skateboarding



RECENSIONI
Yoda Stories, M. Machines 1 & 2: Twin Turbo, Bubble Bobble Classic, Tomb Raider, S.Fighter Alpha, Déjà Vu I & II, NHL 2000, Test Drive 6, R. Six, Tiger Woods PGA Tour 2000, Babe & Friends, Gex 3, Dragon Warrior Monsters



RECENSIONI
M. Gear Solid, Wario Land 3, Wacky Races, J. McGrath Supercross, M. Tetris Challenge, T. Trouble, Bugs Bunny in Crazy Castle 4, Daffy Duck: Fowl Play, Speedy Gonzales: Aztec Adventure, Jim Henson's Muppets, Catz Dogz Your Virtual Petz Palz, Tony Hawk's Skateboarding, Game Boy Gallery 3, Wings Of Fury



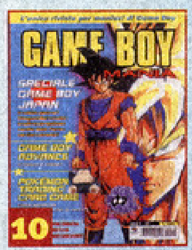
RECENSIONI
Driver, Looney Tunes Collector: Martian Alert!, Pokémon Yellow, Puchi Carat, Spirou: The Robot Invasion, Pro Pool, NBA In The Zone 2000, Asterix: Sulle Tracce di Idefix, Winnie The Pooh, X-Men: Mutant Academy, Catwoman, UEFA 2000, Alfred's Adventure, Cool Bricks



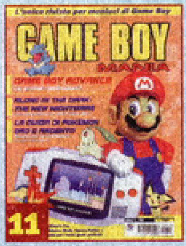
RECENSIONI
Austin Powers Oh Behave!, Austin Powers Welcome to my Underground Lair, Disney's Dinosaur, Jeremy McGrath Supercross 2000, Daikatana, Perfect Dark, The Road to El Dorado, TOCA: Touring Car Championship, Buffy the Vampire Slayer, Roland Garros French Open



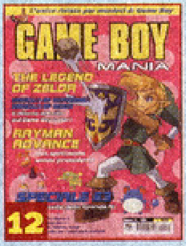
RECENSIONI
Thunderbirds, Cyber Tiger, Spiderman, Frogger 2: Swampy's Revenge, Tom & Jerry Mouse Attacks, Croc 2, Titus the Fox, F1 Championship 2000, Rugrats: Totally Angelica, Disney's Aladdin, MTV Sports Skateboarding, Pocket Racing, Tonka Raceway, Ultimate Paintball, MIB2: The Series



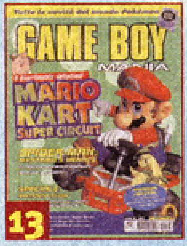
RECENSIONI
Donkey Kong Country, The Grinch, The Mummy, Monkey Puncher, Pokémon Trading Card Game, Paperino: Operazione Papero, The Jungle Book: Mowgli's Wild Adventures, Chicken Run, Robot Wars, Gift, Grand Theft Auto 2, Animorphs, Batman of the Future: Return of the Joker, Batman: Chaos in Gotham City, Inspector Gadget, Uno



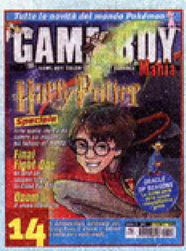
RECENSIONI
Mario Advance, GT: All Japan Grand Touring Car Championship, Castevania: Circle of the Moon, Alone in the Dark: The New Nightmare, Mario Tennis, Star Wars Episode One: Obi-Wan's Adventure, Mat Hoffman's Pro BMX,The Mummy Returns, Walt Disney's Magical Racing Tour, Lego Stunt Rally, Buzz Lightyear of Star Command, Lion King: Simba's Mighty Adventure, Blade, Scooby-Doo: Classic Creep Capers, Dinosaur'Us



RECENSIONI
Rayman Advance, Tony Hawk's Pro Skater 2, Army Men Advance, F-Zero Advance, Konami Krazy Racers, Pinobee, Kuru Kuru Kururin, Legend of Zelda: Oracle of Seasons, Legend of Zelda: Oracle of Ages, Indiana Jones e la macchina infernale, Spider-Man 2: The Sinister Six, Snoopy Tennis, Rainbow Islands, Shrek: Fairytale Freakdown, Mickey's Speedway USA, Pocket Soccer



RECENSIONI
Mario Kart Super Circuit, Spider-Man: Mysterio's Menace, Super Street Fighter II: Turbo Revival, Bomberman Tournament, Tomb Raider: Curse of the Sword, Pokémon Crystal, Mega Man Xtreme, Dragon's Lair, 1942



RECENSIONI
Lady Sia, Disney's Atlantis: The Lost Empire, Disney's Atlantis: The Lost Empire, Final Fight One, Ready 2 Rumble Boxing Round 2, Advance Wars, Steven Gerrard's Total Soccer, Back Track, Earthworm Jim, Lego Island 2: Brickster's Revenge, Colin McRae Rally, Doom, Ghosts'n'Goblins, The Land Before Time, X-Men: Wolverine's Rage, Robocop



RECENSIONI
Warioland 4, 007: The World is not enough, Ecks vs. Sever, Harry Potter e la Pietra Filosofale, Titti e le Gemme Magiche, Casper, X-Men: Reign of Apocalypse, Denki blocks, Jurassic Park3: The DNA Factor, Super Dodge Ball Advance, Inspector Gadget: Advance Mission, Super Bust-A-Move



ARRETRATI Game Boy Mania

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....N..............
Località ....
Cap ....
Prov. ....
Data di nascita ....
Telefono ....

Vi preghiamo di scrivere i vostri dati in modo chiaro, possibilmente in stampatello

Scelgo di pagare con
☐ versamento su CCP
☐ Visa ☐ Mastercard ☐ Carta SÌ ☐ American Express
N. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(per favore riportare il numero della Carta indicandone le cifre)
SCAD. ☐☐ ☐☐

Firma del titolare

GAME BOY MANIA N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali ____________
Totale ____________



Nel prossimo numero

in edicola dal 23 Agosto

STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

Il nuovo film di *Guerre Stellari* ha fatto impazzire mezzo mondo... era più che naturale che un titolo dedicato ad Anakin Skywalker, Obi Wan Kenobi e tutta la compagnia di Star Wars fosse in sviluppo per GBA! Non perdete la nostra anteprima su questo gioco che vi farà rivivere le avventure dei Cavalieri Jedi... che la Forza sia con voi!









SPECIALE GBA IN GIAPPONE

Siete appassionati del mondo nipponico e vi state domandando quali stupendi e incredibili giochi per il Game Boy Advance fanno impazzire il popolo dagli occhi a mandorla? Volete scoprire se qualcuno di questi stranissimi titoli riusciranno ad arrivare anche in Occidente? Allora seguiteci nel nostro viaggio in Giappone, alla scoperta di un mondo dedicato al GBA come non lo avete mai visto!







SPIDER-MAN: THE MOVIE

Dopo l'anteprima di questo numero, ecco la recensione del grandioso gioco dell'Uomo Ragno dedicato all'omonimo successo cinematografico! Il mitico Spider-Man è prontissimo ad arrampicarsi sullo schermo della nostra console preferita!!!









TEKKEN ADVANCE

Il mitico picchiaduro targato Namco arriva sui nostri Game Boy Advance! Recensione completa nel prossimo numero!







Loghi e Suonerie 899.99.99.86

PERSONALIZZA IL TUO CELLULARE!

AMORE

00115	00121	00127
00116	00122	00128
00117	00123	00129
00118	00124	00126
00119	00125	00120

AUTO & MOTO

00130	00135	00140
00131	00136	00141
00132	00137	00142
00133	00138	00143
00134	00139	00145

CALCIO

		00154
00146	00150	00155
00147	00151	00156
00148	00152	00157
00149	00153	00158

SEGNI ZODIACALI

00176	00180	00184
00177	00181	00185
00178	00182	00186
00179	00183	00187

CARTONI ANIMATI

00159	00163	00167
00160	00164	00168
00161	00165	00169
00162	00166	

MOSTRI

00301	00279	00288
00273	00280	00289
00274	00281	00290
00275	00282	00291
00276	00283	00292
00277	00284	00293
00278	00285	00294
00286	00287	00303

MUSICA

00170	00172	00174
00171	00173	00175

TRIBALI

00195	00198	00201
00196	00199	00202
00197	00200	00203

FACCE

		00264
00249	00257	00265
00250	00258	00266
00251	00259	00267
00252	00260	00268
00253	00300	00269
00254	00261	00270
00255	00262	00271
00256	00263	00272

ANIMALI

		00240
00225	00232	00241
00226	00233	00242
00227	00234	00243
00204	00235	00244
00228	00236	00245
00229	00237	00246
00230	00238	00247
00231	00239	00248

SGUARDI

		00192
00188	00190	00193
00189	00191	00194

ALTRI

00205	00210	00217
00206	00211	00218
00207	00212	00219
00208	00213	00220
00216	00214	00221
00209	00298	00222

ACCEDERE AL SERVIZIO È FACILISSIMO, BASTA SEGUIRE LE ISTRUZIONI DELL'OPERATORE

TST

Qualità garantita

Suonerie

POP

00100	Aaliyah	Try Again
00101	Abba	Dancing Queen
00102	Ace Of Base	All That She Wants
00103	Head Over Feet	Alanis Morisette
00104	That I Would Be G.	Alanis Morisette
00105	I Want You Back In My Life	Alice Deejay
00106	Will I Ever	Alice Deejay
00107	Bootie Call	All Saints
00108	Two Times	Ann Lee
00109	Aqua	Cartoon Heroes
00110	Backstreet Boys	Get Down
00111	Backstreet Boys	Back To Your Heart
00112	Backstreet Boys	Larger Than Life
00113	Backstreet Boys	No One Else Comes Close
00114	Backstreet Boys	Shape Of My Heart
00115	Backstreet Boys	Spanish Eyes
00116	Backstreet Boys	The One
00117	Bangles	Walk Like An Egyptian
00119	Berlin	Take My Breath Away
00120	Bobby McFerrin	Don't Worry Be Happy
00130	Valeria Rossi	Dammi tre parole
00124	Christina Aguilera	Come On Over
00132	-	Bebopalula
00135	Los Locos	Macarena
00150	Eurythmics	Sweet Dreams
00152	Frank Sinatra	New York
00153	Frank Sinatra	Stranger in the night
00154	Geri Haliwell	Mi Chico Latino
00168	Duran Duran	Save A Prayer
00161	Queen	We Are The Champions
00157	Lou Bega	Mambo No
00158	Louis Armstrong	What A Wonderful World
00170	Madonna	Beautiful Stranger
00172	Ricky Martin	Shake Your Bon Bon
00180	Bruce Springsteen	Born in the USA
00173	Spice Girls	Spice Up Your Life
00174	US3	Cantaloop
00175	Venga Boys	We're Going To Ibiza
00176	REM	Loosing my religion
00177	Bangles	Manic Monday
00178	Beatles	Yesterday
00182	Cher	Strong Enough
00186	Madonna	Like a Virgin
00194	Suzanne vega	Tom's Diner
00195	Whitney Houston	Its Not right
00197	Matia Bazar	Messaggio d'amore

DISCO DANCE

00118	Bee Gees	Staying Alive
00121	Bomfunk MC	Freestyler
00151	Fatboy Slim	Rockafella Skunk
00159	Paul Johnson	Get Get Down
00163	Tom Jones	Sex Bomb
00166	Warmdue Project	King Of My Castle
00183	Donna Summer	Hotstuff

R&B

00155	Lauryn Hill	Can't Take My Eyes Off You
00122	Britney Spears	Baby One More Time
00123	Britney Spears	Sometimes
00147	Eminem	Still Don't Give A Fuck
00148	Eminem	The Way I am
00167	Coolio	Gangsta's Paradise
00169	Eminem	Real Slime Shady

ROCK

00139	J Morrison	LightMyFire
00156	Limp Bizkit	Mission Impossible 2 Th.
00125	The Clash	Should I Stay Or Should I Go
00126	The Clash	Rock The Casbah
00146	Deep Purple	Smoke on the water
00149	Eric Clapton	Tears In Heaven
00160	Pink Floyd	Another Brick In The Wall
00162	Santana	Maria Maria
00184	Elvis Presley	Love Me Tender
00171	Red Hot Chili Pepepper	Scar Tissue
00187	Pink Floyd	Money
00190	Rage Against The Machine	Guerilla Radio
00191	REM	Losing My Religon

REGGAE

00127	Bob Marley	Could u be love
00128	Bob Marley	Get up stand up
00129	UB 40	Kingston Town
00192	Shaggy	Angel
00193	Shaggy	Wasn't me
00196	M jhonson	Angel Riddim
00164	UB40	Can't Help Falling In Love
00165	UB40	Red Red Wine

CLASSICA

00133	-	Bolero
00179	Beethoven	Per Elisa

TV & MOVIE THEME

00131	Famiglia Adams	Famiglia Adams
00134	Xfile	Xfile
00136	Muppet Show	Muppet Show
00137	The Simpsons	The Simpsons
00138	Starwars	Starwars
00141	Cocacola	CocaCola
00142	Dallas	Dallas
00143	Flintstone	Flintstone
00144	Hitchcoc	Hitchcoc
00188	Popeye Theme	Popeye Theme
00189	-	Pulp Fiction Theme
00181	-	Charlie's Angels Theme
00185	-	Happy Days Theme
00145	Jesus Superstar	Jesus Superstar
00140	Madonna	Argentina

SERVIZIO OFFERTO DA TECNO SISTEMI DI TELECOMUNICAZIONI SRL - V.LE BRUNO BUOZZI N. 98 - ROMA - COSTO EURO 1,5 MIN.+IVA + EURO 0,05 SCATTO ALLA RISPOSTA - DUR. MAX 17 MIN. - SERVIZIO NON EROTICO - V.M. 18 ANNI